#259 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 2DS • 3DS

# POWER UNLIMITED

BRUTE BATMAN SPECIAL

## YOSHI'S WOOLLY WORLD
WAT IS IE (S)TOF!

## MGS V: THE PHANTOM PAIN
BESTE GAME VAN HET JAAR?

## PROFCHECK KWEBBELKOP
"EEN VRIENDIN? TIJDVERSPILLING!"

## SEKS, DRUGS & GEWELD
CENSUUR IN GAMES

WWW.PU.NL

JULI 2015
BP € 4,75




# DEUS EX
## MANKIND DIVIDED™

PLUS: BATTLEBORN LAAT BORDERLANDS EEN POEPIE RUIKEN • CARMAGEDDON: REINCARNATION IS EEN VRESELIJK ONGELUK • HEERLIJK HARDCORE: DIRT RALLY • FINAL FANTASY X/X-2 HD REMASTER BLIJFT EEN MEESTERWERK • BOEREN EN SCHETEN LATEN IN DE ALLEREERSTE GTA • KERBAL SPACE PROGRAM IS FUCKING FANTASTISCH • RARE PURETRO • SPLATOON KOMT GOED UIT DE VERF • DE INDRUKWEKKENDSTE FANTASY BATTLE OOIT IN TOTAL WAR: WARHAMMER • WORLD OF WARSHIPS LIGT OP KOERS • OVERLEEFT TJEERD KILLING FLOOR 2? • ABANDONWARE IS HORROR VOOR IEDERE GAMER • EN NOG VEEL MEER...




EXCLUSIVE CONTENT
Scarecrow Nightmare Mission Only on PS4™






PS4
BATMAN
18
rocksteady

PS4™



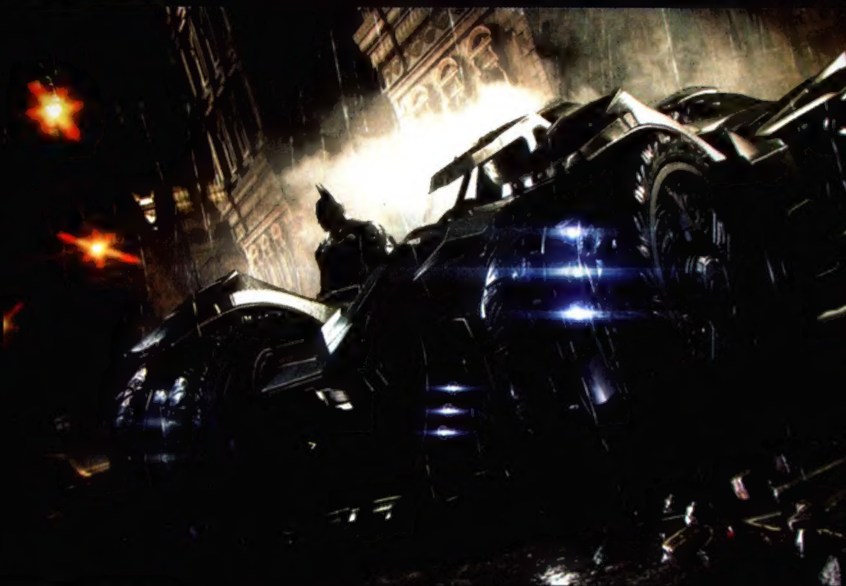
Pag. 028

# INHOUD

Battleborn wordt de nieuwe game van Gearbox, de makers van Borderlands. Deze 'hero shooter' kent net zo'n over the top stijltje, maar de game heeft heel wat meer te bieden dan alleen oppervlakkige fun!


Pag. 024


Pag. 031


Pag. 083


Pag. 058


Pag. 067

## COVERVIEW



## FIRST LOOK



## PREVIEWS



## REVIEWS



## SPECIAAL



## VAST






## COLOFON
**POWER UNLIMITED**



**HOOFDREDACTEUR** *Jan Meijroos*
**EINDREDACTEUR** *Ed Wiggemans*
**REDACTIE** *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Nino de Vries en Tjeerd Lindeboom*

**REDACTIE-ADRES** Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
**INTERNET** www.pu.nl
**VORMGEVING** *Johnny Rijbroek*
**ILLUSTRATIES** *Jordi Peters*
**ACCOUNTMANAGER** *Aryaty Krancher* • 023-5430000

**ADVERTENTIES AANLEVEREN** *Marco Verhoog*
**KLANTENSERVICE** Tel. 023-5364401
**DRUK** Senefelder Misset Doetinchem

**ABONNEMENTEN**
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 51,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

**OVER OPZEGGEN:**
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

***PRIVACY*** Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
**Reshift Digital**
**t.a.v. Klantenservice,**
**Richard Holkade 8**
**2033 PZ Haarlem.**
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

# DE REDACTIE

## DE MAAKBARE MENS



Ik ben deze maand bijzonder blij met ons coverartikel. Nu ben ik dat ieder nummer, maar met Deus Ex: Mankind Divided heb ik een speciale band, en dat heeft vooral met de thematiek te maken. Hoe ver kun je in de toekomst gaan in het concept van 'de maakbare mens'? En wat heeft dat voor consequenties voor iedereen die zich dat niet kan of wil veroorloven? Natuurlijk is het prachtig dat tegenwoordig mensen kunnen blijven functioneren in de maatschappij dankzij kunstheupen en allerlei protheses, maar met name de plastische chirurgie slaat al jaren door. In Hollywood durft niemand meer normaal oud te worden, en ook in Nederland is de botox-terreur volledig losgeslagen. Ga sporten, ga gezonder eten, maar ga niet in jezelf lopen snijden of spuiten. Doe normaal. Kijk, de PU heeft door de jaren heen ook genoeg facelifts gehad, maar in de basis is er niet zo heel veel veranderd. Het wordt nog iedere maand 'gemaakt' door een stelletje gepassioneerde en vakkundige dwazen die meer met hun Trophies en Gamerscore bezig zijn, dan met hun rimpels en wijkende haargrens. En geloof me, dat is een goed iets. ● *Jan*




LAAT JE NIET GEK MAKEN!

# IEMAND MOET HET DOEN

Toen Tjeerd in het altijd zonnige Santa Monica verbleef om Battleborn te checken, stond hier in Nederland windkracht tien en kwamen de PU-redacteuren 's ochtends letterlijk als verzopen katten het pand binnendruppelen. Tja, en wat doe je dan als je daar in de VS van een fantastische game zit te genieten en ook nog eens een hele dag vrij hebt om naar het strand te gaan? Dan mail je een foto met je vetste grijns naar iedereen die in Haarlem kletsnat achter z'n bureautje zit te balen.
En de titel voor dat mailtje van Tjeerd? Iemand Moet Het Doen, natuurlijk.



Nino



**Kocht deze maand...**

... een huis! En natuurlijk sloopte ik gelijk wat muren om een gameroom te bouwen. Je bent een echte man of niet, toch?

Jurjen



**Bezocht deze maand...**

... Indievelopment in Utrecht. Zo'n evenement is altijd handig om coole nieuwe Nederlandse games en developers te spotten voor de serie 'Op bezoek bij'. Dit keer zat ik ook in een panel, zodat indies mij eens wat konden vragen.

Jan




**Lanceerde deze maand....**

... Minecraft magazine - a hell of a job tussen alle gewone werkzaamheden én E3-voorbereidingen door, maar het resultaat mag er zijn!

Graddus



**Was deze maand...**

... in een nostalgische bui. Dus kocht ik een Game & Watch. Een echte. Van Popeye. Met Widescreen. En bliepgeluidjes. Hmmm, heerlijk. Volgende maand dan eindelijk die arcadekast?

## Ondertussen...

**Verbleef deze maand...**

... in West-Hollywood, op de Sunset Strip, welteverstaan. Eindelijk de legendarische rockclubs bezocht van vele van m'n helden. Ik kon de jaren '80 er nog bijna proeven.




Samuel

**Trok deze maand...**

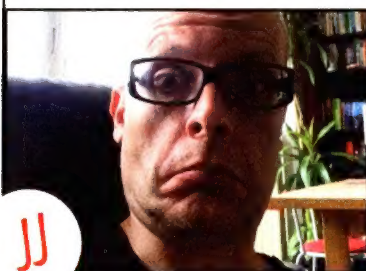
... de Final Fantasy X/X-2 guides maar weer eens uit de kast! Ze zijn ondertussen alweer dertien jaar oud, maar doen het ook met de PS4-versie van de games nog steeds prima.




Florian

**Probeerde deze maand...**

... te gaan voor de nerd/hipster look nu ik The Witcher 3 en Hearthstone speel. En dat kan alleen met een bril. Een baard had ook fijn geweest, maar aangezien ik de baardgroei van een naaktslak heb, gaat dat helaas niet werken...



JJ

Ed



**Tikte deze maand...**

... een paar dagen met een lamme arm. Vanwege mijn komende vakantie in Vietnam moest ik een paar spuiten in m'n arm laten zetten en daar had ik best wel effe last van. Maar het is natuurlijk slechts een gering offer voor een goede zaak.

Tjeerd



**Had deze maand...**

... voor de zoveelste keer een bruiloft van een vriend. En ditmaal moest ik in m'n eentje, met niemand in de buurt om mijn stropdas te knopen. Maar... na een uur en dertien tutorials had ik wel een prachtige Windsor geknoopt.

Wouter

**Liep deze maand...**

... met een lichtelijk verontrustende, vieze glimlach op m'n gezicht rond. De reden: XCOM 2 is aangekondigd! :D :D :D En hij komt dit jaar nog, dus er is geen Whoopwhoop hard genoeg om m'n blijdschap te bevatten!

**Wordt vervolgd...**

# UIT DEN OUDEN DOOSCH

Jan legt in zijn oPUnie commentaar nog één keer uit waarom je, ondanks dat de E3 voorbij is, er in dit nummer vrijwel niets over tegenkomt. Dat maken we dus goed met de volgende PU, die vrijwel zeker een stuk dikker wordt (en voor een poster gaan we ook enorm ons best doen).
Natuurlijk waren we de afgelopen maand wel heel druk met de beurs der beurzen, en als je dan iedereen zo hunkerend en met voorpret naar dat evenement toe ziet leven, krijg ik toch altijd weer nostalgische gevoelens naar de jaren dat ik ook mee was. Gelukkig heb ik de foto's nog.
**ED**









## POSEUR VAN DE MAAND

Jan heeft al eens aangetoond dat hij zelfs Poseur van de Maand kan worden zonder op de foto te staan, dus dat hij de titel deze maand in de wacht sleept zonder dat je z'n gezicht ziet, verbaast ons niet eens meer.
Die blik op oneindig, die voeten precies op de goede afstand van elkaar, de schaduw achter zijn schoenen, de lichtval op z'n kale knar... als je weet dat over alles is nagedacht, gaat deze foto absoluut richting perfectie. En wij maar elke maand denken dat het niet beter kan...



# KWEBBELKOP

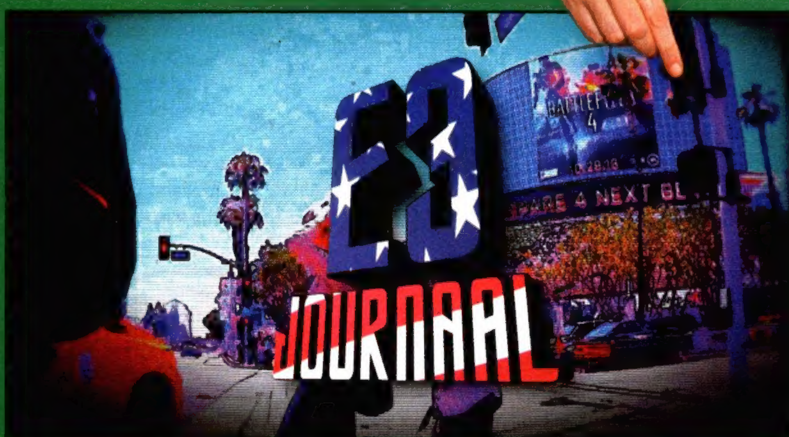
Jordi van den Bussche, alias Kwebbelkop, heeft zoveel volgers/abonnees op zijn YouTube kanaal dat ie er luxe van kan leven. Tjeerd ging bij 'm langs, maar constateerde dat de snikkel echt niet de hele dag in de champagne hangt. Integendeel, Jordi werkt zeven dagen in de week en doet er elke dag alles aan om zijn viewers de hoogste kwaliteit te bieden.
Dat Ed 'm consequent 'Kwebbelkut' noemt, doet daar niks aan af.



## ★ PU.NL:

***E3 JOURNAAL***

Ja hoor, ze staan er weer op; de legendarische E3 journaals van de redacteuren die in Los Angeles waren. Elk jaar barsten de bezoekersaantallen op de site weer uit hun voegen als deze fantastische beurs aan de gang is.
Dus ben jij de afgelopen weken nog niet op PU.nl geweest, ga daar dan als een dwaas naartoe, want er staat heel wat moois op je te wachten.






# PUmmunity

**Dagelijks lopen onze mailboxen over van jullie reacties op onze artikelen, blogs, filmpjes en andere onzin. De digitale PUmmunity bruist als nooit tevoren! Lees mee met de perikelen van de PU.nl community en sidder!**

## Outcast HYPE

De Teruggooi Dinsdag is al een tijdje een graag geziene rubriek op PU.nl, en dat hebben we te danken aan de huidige stagiairs Mijndert en Hobie. Het is een beetje hun skatje.
In de editie waarin PU07 van 1999 werd besproken, met als coverview de oneindig fascinerende game Outcast, kwam er zomaar een klein primeurtje in de reacties te staan! Outcast is nog niet dood, mensen!

Wallie — Reageer

"Waren ze niet bezig met een remake van Outcast? Of is dat toen gefaald met Kickstarter?"

Die komt er ook, ookal is de kickstarter gefaalt. Op Steam en GoG heb je wel een wat geupdate versie van Outlast, voor nieuwere systemen en met fancy gfx spul, niet dé HD remake maar het is iets. Niet duur ook en zeker de moeite waard om weer te spelen, nog steeds een briljant spel.

Wallie

Enne de geupdate versie heeft ook een extra wereld, was eerder cut content

Sledge — 2 uur geleden

Tegen de tijd dat ik die game kon spelen waren de graphics eigenlijk al zo achterhaald dat het me een beetje tegenstond.

Een remake of iets dergelijks zou zeker welkom zijn, het lijkt me namelijk nog steeds een hele toffe game.

quickssilverr — 1 uur geleden

Toevallig heb ik Fresh3D geholpen om hun kickstarter en de reboot van Outcast te promoten. Helaas hebben ze de kickstarter niet gehaald maar hebben ze het wel voor elkaar gekregen om de game op Steam en GoG.com aan te kunnen bieden met updated grapichs, bugfixes en meer.

Ik weet dat ze veel meer plannen hebben met Outcast maar daar mag ik helaas niets over zeggen. Wat ik wel kan aangeven is dat ze enorm blij zijn dat ze de rechten van de game terug hebben kunnen kopen en dat ze grootse plannen hebben over het Outcast universum en ze niets liever willen dan hiervan een franchise te maken.

**CHECK!**
**PU.nl/TerugGooiDinsdagOutcast**

## Geen echte Rus?

Over graag gezien gesproken: The Russian is een van PU.nl's vaste reageerders, en we laten ons graag verrassen door z'n... eh, unieke kijk op zaken. Daarnaast is het een vaste gewoonte van onze andere bezoekers om The Russian lekker op te bashen, zoals in dit geval in de reacties op de Gameroom van Siv HD. Mensen, laat die arme jongen toch eens met rust! (Niet echt, please continue.)

TheRussian — 17 uur geleden — Reageer

Geen fysieke games dan is het geen echte game liefhebber.

Cynster — 17 uur geleden

En onze heer The Russian praat weer eens poep.

LekkerViben — 16 uur geleden

Een Rus die in NL woont is geen echte Rus

DeValk — 15 uur geleden

Het is geen Rus, hij komt uit een van die Baltsche staten.

TheRussian — 15 uur geleden

Lijkt wel of enige wat jullie kunnen is offtopic mij proberen te beledigen.

Kansloos.

**CHECK!**
**PU.nl/SivHD**

## The Witcher 3 met Mario-elementen

Okay, misschien moeten jullie hem toch echt met rusten laten. (Nee, doe het niet.)

TheRussian

Wat voor genre is The Witcher eigenlijk ( veel te lui om op te zoeken )

gurtus666

First person shooter met Mario elementen

Voxxel

FPS zoals COD

Voxxel

Mario elementen... hoe kom je er bij. Duidelijk dat ze meer naar sonic hebben gekeken

Rahl

Een puzzel-spel, beetje zoals Tetris

Enzevil

In die tijd dat je deze comment had getypt had je het dus ook kunnen opzoeken

Voxxel

Jemig, wat een onzin antwoorden allemaal :S Kan niemand eens een keertje normaal reageren hier? Het lijkt het meeste op farmville, maar dan met twinstick shooter elementen zoals Action Henk.

Bazinga

Kan ik het vergelijken met scrabble? Anders vind ik er niks aan hoor.

Raul

Als je hebt genoten van Ecco the Dolphin is dit je game

**CHECK!**
**PU.nl/SivHD**

# ABONNEE VAN DE MAAND
# CHRIS CONSTANDSE

**Tjeerd is inmiddels al op heel wat plekken geweest in Nederland, want onze abonnees wonen natuurlijk overal. Maar toen hij een mail kreeg van Chris, wist ie direct dat deze lezer het verdiende om abonnee van de maand te worden. Chris woont namelijk in de beste buurt van Nederland; twee straten verderop van Tjeerds huis, in Amsterdam.**

**TJEERD** | **KOMT OP DE KOFFIE**



**Wil jij ook Abo van de Maand worden?** Stuur dan een mailtje naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. Abo vd Maand.




Chris z'n favoriete bezit is TimeSplitters 2, zijn favo game aller tijden. Daar was hij zo verslaafd aan, dat hij er in de problemen door raakte op school en met zijn ouders.

"Ik heb voor deze game vele tientallen lessen geskipt. En toen ik voor de zoveelste keer thuis zat om TimeSplitters te spelen, terwijl ik eigenlijk op school hoorde te zitten, kwam mijn pa onverwacht om twee uur 's middags thuis. Toen hebben m'n ouders letterlijk een half jaar lang de stroomkabel van de PlayStation 2 afgepakt. De smoes dat ik me niet zo lekker voelde, werkte vanaf dat moment niet meer... Ja, dat was zes maanden lang terror."



Als ik bij Chris (28) binnenkom, ligt de hele eetkamertafel vol met ál zijn PU's, netjes uitgestald. Hij is al lid sinds 1997, vanaf de PU met de Total Annihilation cover. Die ligt er echter niet tussen. "Dat was nog de tijd dat mijn moeder gelezen tijdschriften weggooide... Dat heeft ze daarna nooit meer gedaan." Nu willen we huiselijk geweld niet aanprijzen, maar we hopen dat dit moeders een verdiend pak slaag heeft opgeleverd.

Chris is een echte verzamelaar, hij heeft z'n kast dan ook vol staan met oude games, alles netjes geordend. Hij heeft vooral een zwak voor de Nintendo 64, omdat hij die nooit mocht hebben van zijn ouders. "Misschien juist omdat ie zo onbereikbaar was, ligt die console mij zo na aan het hart. Ik stond bijvoorbeeld regelmatig te posten bij de winkel waar een Golden Eye demo afspeelde. Die demo *heb ik wel honderd keer bekeken."*

Zijn games zien er nog allemaal puntgaaf uit, omdat hij erg voorzichtig is met zijn spulletjes. Zo staan er bijvoorbeeld een mint condition Duck Hunt en een mooie Ocarina of Time in de kast en daar is ie heel trots op. Het was ook wel een voorwaarde van zijn vriendin, want zolang alles prima geordend in de kast staat, kan ze er mee leven. Al moet Chris wel een premium spot op gaan geven. *"Ik moet binnenkort de helft van de kast in de woonkamer inleveren; ik krijg daar dan wel een hele kast voor mijn collectie voor terug, maar die moet dan boven komen te staan."*

## CHRIS' GAME PASPOORT

**Naam:** Chris Constandse
**Leeftijd:** 28
**Lid sinds:** 1997
**PU.nl nick:** JimmyNeedles-TS
**Favo PU-redacteur:** Jan
**Favo game ooit:** TimeSplitters 2
**Bezit:** 14 consoles, 5 handhelds, 300 games

## Power Spy

● Met de aankondiging van twaalf vrouwenelftallen in FIFA 16 (zie ook elders op deze pagina) was EA binnen no time trending topic op Twitter.

● Alleen niet op de manier zoals ze het bij EA bedoeld hadden, want het wemelde vooral van de slappe, seksistische grappen.

● Normaliter staan er NOOIT slappe grappen in deze rubriek, maar nu kon de Powerspy niet anders dan er een paar vermelden.

● Zo wist men onmiddellijk hoeveel nieuwe animaties FIFA 16 zou krijgen: twee.

● En de reden waarom EA de vrouwenteams aan de game had toegevoegd? Zo geven ze hardcore gamers eindelijk de kans om eens met vrouwen te spelen...

● Overigens kun je met de damesteams niet tegen mannen spelen.

● Da's een streep door de rekening van JJ die dacht de kans te hebben om tegenstanders nog dieper te vernederen door met de dames van Zweden van Real Madrid of Bayern München te winnen.

● Ook dit jaar vertoefde de PU-crew weer in een fraaie villa in de heuvels rond LA. Er was echter één verschil: er was dit keer geen zwembad en jacuzzi bij het pand aanwezig.

● Ach, sinds de legendarische Drijvende Rechter, aka Judge Ed, drie jaar geleden een microfoon van driehonderd euro in het zwembad liet plonsen, mocht sowieso niemand meer in de buurt van water komen.

● JJ is langzamerhand een compleet ander persoon aan het worden. Speelde hij onlangs Bloodborne al helemaal aan gort, nu is hij ook begonnen aan The Witcher 3 én heeft hij zelfs Hearthstone op zijn mobiel gezet.

● En het gaat nog verder. De man heeft tot nu toe nog geen potje verloren!

● Terwijl hij dus echt geen zak van het spel begrijpt...

● Sony heeft eindelijk bekend dat hun najaars line-up wat dunnetjes is. »



# OPUNIE

## HOE BELANGRIJK IS DIE E3 NOU HELEMAAL?

**Hoe belangrijk de E3 is, klinkt als een domme vraag. Toch? Maar dat is het niet. Want beantwoord die vraag maar eens.**

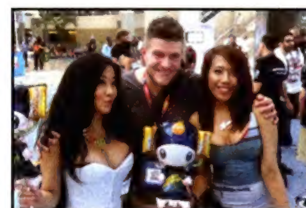
door: JJ
twitter.com/GKJJ

Wat is de E3? Een nieuws- en scoopevent? Nee, dat is het allang niet meer. In principe is bijna alles wat er op de E3 wordt getoond, al bekendgemaakt of gelekt. Vroeger, toen er nog alleen journalisten van papieren tijdschriften naar de E3 gingen, had je heet nieuws soms weken voor jezelf. Kun je je voorstellen hoe wreed dat gevoel was?

Is de E3 dan een event waar je als eerste een nieuwe game speelt? Soms. Maar veel vaker houden publishers pre-E3 events waar wij die games al hebben kunnen spelen (check de afgelopen PU's maar). En steeds vaker gebruiken publishers (zie Ubisoft en Nintendo) ook streams om gamers direct gameplay van hun nieuwste titels te laten zien.

Is de E3 misschien een event dat ons ver in de toekomst laat kijken? Nope, de E3 draait steeds vaker om titels die op niet al te lange termijn uitkomen. Heel ver vooruit kijkt men zelden omdat er vooral reclame gemaakt moet worden voor wat in het heden gebeurt.

Maar wat is de E3 dan wel? Doet de beurs er elk jaar weer toe? Moeten we in de toekomst nog wel naar LA blijven gaan?



Het antwoord is simpel: 'Hell yeah, dat we er heen moeten gaan!'

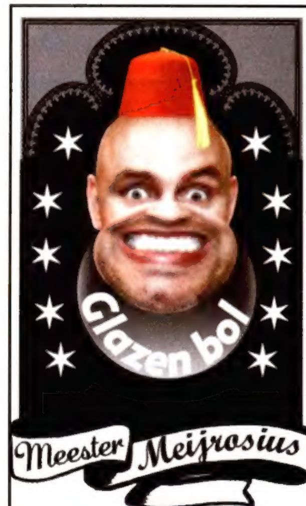
Waarom? Omdat de E3 het epicentrum van gaming is. Iedereen die er toe doet in de scene is daar. Één keer per jaar hebben we een week lang het gevoel dat gaming het belangrijkste onderwerp ter wereld is. Één keer per jaar wijkt al het andere nieuws naar de achtergrond. Één keer per jaar staan we op met games en gaan we ermee naar bed. En jullie ook.

En daarom doet de E3 ertoe. Elke vorm van entertainment heeft zo'n moment nodig dat het even de belangrijkste bijzaak van de wereld is; anders wordt het leven wel erg saai.

### PU SERIOUS GAMES




*ThreeA maakt de meest brute toys ter wereld. Zo ook deze limited edition Storm Trooper t.w.v. $ 160,-. Hebben? Te laat, waren binnen drie!!! seconden uitverkocht.*




## OVERKILL HD REMASTERS HOUDT AAN

Mijn Glazen Bol ontwaart vaak mooie dingen in de toekomst, maar over één ding is ie een beetje verdrietig (en nee, deze info heeft mijn bolleke al dik voor de E3 uit de mist zien opdoemen).

Tot het eind van dit jaar zullen we namelijk nog vele remasters voor onze kiezen krijgen.

Tja, het is nu eenmaal makkelijk geld verdienen voor de uitgevers; het zijn leuke zoethoudertjes voor fans die hun favoriete games nog eens in HD willen herspelen, en een niet al te dure kennismaking met de franchises voor nieuwkomers.

Allemaal leuk en aardig natuurlijk, en ik speel liever gisteren dan vandaag de Uncharted Collection, maar de markt begint nu toch echt een beetje door te schieten. Een paar flessen oude wijn in nieuwe zakken zijn nog wel weg te klokken, maar het begint steeds meer op een complete wijnkelder met verschraald druivennat te lijken.




## VROUWENTEAMS IN FIFA 16 EEN 'MOETJE'?

**FIFA 16 krijgt dus toch twaalf vrouwenteams aan boord. Nationale elftallen van toplanden als Zweden, VS, Duitsland en Brazilië. Maar moet je daar als FIFA-fan blij mee zijn?**

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Tja, dit is een heikel onderwerp, want je bent al snel een seksist als je vrouwenvoetbal in FIFA niks vindt of je bent een sufkut bij de heren als je de move toejuicht. Maar goed, wat anderen vinden, kan me al een hele tijd niets meer schelen. Perk van het ouder worden.



Kijk, dat er straks dames in FIFA zitten, vind ik geen big thing. Het had wat mij betreft al veel eerder moeten gebeuren, maar voor de manier waarop de komst van de dames werd aangekondigd, kon ik minder waardering opbrengen. Want door opeens zo'n ding te maken van iets wat eigenlijk de normaalste zaak van de wereld zou moeten zijn, zorgde EA op het altijd zo gezellige Twitter en Interweb voor een bonte stoet aan slappe vrouwengrappen.

Ik voel dan ook een zekere vorm van opportunisme bij EA. Dat ze het niet doen omdat het hoort, maar omdat er vorig jaar veel gezeik was toen ze het niet deden. En Ubi heeft opeens ook een vrouwelijke Assassin, iets wat vorig jaar nog niet kon, want te veel werk.

Ik zeg altijd: 'doe iets omdat je het wil, niet omdat het moet, want anders voelt het niet echt goed'.

# WAAR IS DE E3 COVERAGE?

Ieder jaar krijgen we weer dezelfde vraag: 'waarom staat er geen E3-verslag in de PU die de derde week van juni verschijnt?', en ieder jaar leg ik het graag opnieuw uit:

Lieve lezers en lezeressen: een maandblad maken kost veel tijd. Ongeveer een maand. Dit nummer dat je nu in je knuistjes houdt, ging 10 juni naar de drukker, een kleine week voordat het E3 geweld losbarstte. Zelfs als we het blad een week later naar de drukker hadden gebracht (en de PU een week later zou verschijnen) hadden we het niet gered.

En dus kiezen we er ook dit jaar weer voor om JUIST NIET koortsachtig en inspiratieloos zoveel mogelijk E3-previewtjes in het blad te kwakken om maar content uit LA te kunnen brengen. Nee, de fun, het hete nieuws, de befaamde E3 journaals... je ziet het allemaal op PU.nl en je kunt nog steeds dagelijks nieuwe E3 2015 content terugvinden in geschreven vorm, dan wel in (een) videoitem(s).

In het volgende nummer van Power Unlimited hebben we diepe analyses, achtergrondverhalen en de belangrijkste aankondigingen zorgvuldig voor je geduid en beschreven. Zo is de site voor de snelheid en de video's, en het blad voor de duiding en diepgang. Eén ding hebben site en blad echter gemeen: ze worden beide met enorm veel liefde en aandacht gemaakt, neem dat van mij aan.



## SERIOUS GAMES



Dat de Poolse developer CD Projekt Red weirde NPC's kan maken, wisten we, maar zo weird... of is het toch een bug?

# ULTRA STREET FIGHTER IV OP DE PS4 IS EEN RAMP

**Zo af en toe gebeurt het nog steeds: een game die zwaar buggy in de winkels ligt. En met 'zwaar' hebben we het natuurlijk niet over een paar bugs en een framerate dropje hier en daar...**

door JJ
twitter.com/GKJJ

Dit keer was het raak met de PS4-editie van Ultra Street Fighter IV, een leuk warmhoudertje voor het aankomende Street Fighter V.

Voor Capcom is de SF-reeks een parel in hun portfolio, en vrijwel altijd zijn SF-games goed afgewerkt én intens geliefd in de fightingscene. Zo ook de Ultra-edities; de poort naar de PC was bijvoorbeeld perfect.

Hoe kan het dan dat de PS4-editie geteisterd werd door bugs, droppende framerates, clunky menu's etc.?

Het probleem zit 'm in de toewijzing van het porten van de game aan een redelijk onbekende Westerse developer met een magere staat van dienst op het gebied van het overzetten van games: Other Ocean Interactive. Resultaat: een stotterende bak digitale ellende die je de SF-fan niet wil aandoen.

Dat een port van een game niet goed uitpakt, kan gebeuren. Niemand is onfeilbaar. Maar dat het product desondanks zo aan de winkels wordt geleverd, begrijp ik niet. No way dat ze al die problemen tijdens het testen niet zijn tegengekomen, daarvoor is er gewoon te veel ellende. En het bizarre is; deze PS4-editie is de basis van Capcom's eigen, prestigieuze fighting league met de grote finale op Evo 2015 in juli in Las Vegas. Hoe kun je zoiets dan zo laten opfucken?

Ik hoop niet dat dit een bewijs is van de povere staat waarin de Aziatische game-industrie zich momenteel bevindt, want ik heb Capcom (nog steeds) hoog zitten...







Sony's Adrew House dikt het nu eens niet een beetje aan

## Power Spy

- Blijkbaar had iemand het telraam op kantoor weer gevonden.
- Sega gaf een maand voor de E3 aan dat ze niet aanwezig zouden zijn op de beurs in LA.
- Maken die nog games dan?
- Ook de makers van Titanfall maakten voorafgaand aan de E3 bekend dat ze niet op de beurs present waren.
- Dus we krijgen nu voortaan ook persberichten van wie er niet komt...
- Volgens ontwikkelaar CD Projekt Red zit er meer dan zeventien uur erotiek in The Witcher 3.
- We hebben Wouter gevraagd of dit klopte, maar hij zei dat hij er niet echt op had gelet.
- Ja, ja, Wouter...
- Ook Nintendo is erotisch overstag. De nieuwe Fire Emblem gaat eveneens bloot bevatten.
- Alleen hebben ze dan wel de tepels op de borsten weggelaten.
- Hé, het is en blijft Nintendo...
- Mochten er dus straks jongens zijn die tijdens 'de eerste keer' verrast uitroepen: 'wat heb jij nou op je borsten zitten?', dan weet je hoe dat komt.
- Een fikse patch voor Driveclub zou er wel eens voor kunnen gaan zorgen dat de beloofde gratis PS+ versie van de game in de toekomst toch nog uitkomt.
- Nu maar hopen dat ze dat doen voordat de PS5 uitgebracht wordt.
- Over patches gesproken; het lanceren van die stukjes software gaat tegenwoordig vergezeld van heuse persberichten met uitleg wat de patch allemaal voor tofs brengt.
- Alsof developers er überhaupt trots op kunnen zijn dat ze al die patches uitbrengen.

Power Spy

● Rockstar heeft een kort geding aangespannen tegen de BBC vanwege hun plannen om een tv-serie over de developer en het ontstaan van GTA op de buis te brengen.

● Rockstar vindt dat de BCC niet zomaar hun gelicenseerde namen mag gebruiken.

● En nu gaan er dus twee keer zo veel Britten kijken...

● Een lek toonde al voor de E3 een mogelijke nieuwe controller voor de Xbox One.

● Nieuw was de mogelijkheid om er nu ook je eigen headset op aan te sluiten zonder tussenstukje.

● Alsof je dat wil met al die schreeuwende Franse koters in je oren.

● De PS4-editie van Ultimate Street Fighter 4 was zo slecht uitgewerkt dat Capcom de game terugtrok uit het roster van hun grote fightingtoernooi ESO 2015 (zie ook oPUnie).

● Is overigens wel knap; een game die echt heel goed was, zo poorten dat ie kut wordt.

● Capcom verdient minimaal een combo voor hun bek voor deze fuck-up.

● Ook deze E3 liet weer minder boothbabes zien dan de vorige.

● De tijden dat de borsten (met tepels) je tegemoet lachten, zijn dus voorbij.

● Sam moet dus opschieten om voor elkaar te krijgen wat nog geen enkele gamejournalist is gelukt, namelijk een boothbabe versieren.

● Het staat in ieder geval nog op zijn bucketlist.

● Het gebeurt niet vaak; Westerse games die op nummer 1 staan in de Japanse charts. Maar The Witcher 3 flikte het.

● Of het nu aan de kwaliteit van de game lag of omdat men in Azië zelf geen fatsoenlijke games meer maakt, is onbekend.

OPUNIE

# NÓG DIEPER DE GAME IN

## MAAR WILLEN WE DAT WEL?

**Met Virtual Reality brillen als de Oculus Rift en Microsofts 'iets andere' HoloLens lijkt een nieuw tijdperk aangebroken in de wereld van de videogames. Jurjen is dol op dit soort ontwikkelingen... maar ook sceptisch.**

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

De heersende hype omtrent VR is begrijpelijk, omdat het idee 'om echt in die spelwereld te zijn' altijd al een aantrekkelijk aspect van videogames is geweest. En natuurlijk versterkt zo'n VR-bril of HoloLens die illusie door je helemaal met die spelwereld te omringen.

Toch kun je je afvragen in hoeverre wij gamers die dingen consistent gaan gebruiken, of dat dit weer typisch zo-iets is waar journalisten graag over schrijven, tot het nieuwtje er af is. Ik denk eigenlijk dat laatste, wat niet wegneemt dat ik groot liefhebber en volgeling ben van virtual reality, hologrammen, motion controls en andere experimentele technieken die het immersieve gevoel van videogames mogelijk versterken. Zoals de volgende dingen.

### FEELREAL

**De Feelreal is een masker dat je onder je virtual reality bril hangt, waarna je smoelwerk op basis van de situatie in de game wordt getrakteerd op geuren, warme/koude windstromen en waterspetters.**

Je wandelt over het strand van een tropisch eiland en voelt de warme lucht over je wangen strijken. Dan ruik je vuur. Je kijkt naar rechts en ziet inderdaad een paar boeven rond een vuurtje zitten. Snel duik je naar links, de zee in, waarbij je de waterspetters op je gezicht voelt spatten. Met de Feelreal moet het allemaal mogelijk worden.

Al is er ook een ander scenario denkbaar. Je zit al tien minuten vast op een puzzel in een woestijnlevel en wordt compleet gestoord van het feit dat er constant hete lucht in je gezicht wordt geblazen door dat stomme kutmasker dat je woedend van je hoofd rukt en nooit meer wil dragen.

Dat tweede scenario lijkt me waarschijnlijker.



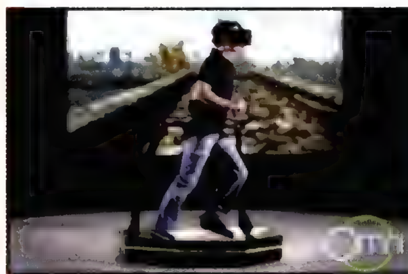

### OMNI

**In de geschiedenis van de videogames komt alles op een gegeven moment weer terug, zo ook motion controls. Het nieuwste ding op dat gebied is de Omni, een multi-directional controller waarop (of waarin?) je moet lopen om – bijvoorbeeld – in een FPS vooruit te komen.**

Uiteraard reageert de Omni ook op andere bewegingen. Zo kun je springen om te springen, draaien om te draaien en bukken om te bukken. Voor andere acties kun je nog steeds een controller in je handen houden, hoewel een plastic gun het natuurlijk nóg echter maakt.

Bij het spelen met de Omni sta je midden in een plastic cirkel waar je jezelf met een riempje aan vast kunt gespen om valpartijen te voorkomen - geen overbodige luxe als je je realiseert dat alleen het dragen van een Virtual Reality bril al knap desoriënterend werkt.

Ik kan niet wachten om de Omni op de eerstvolgende gamebeurs eens te proberen, maar moet er eerlijk gezegd niet aan denken die plastic troep ook allemaal in huis te halen, laat staan om er op die omslachtige manier mee te gamen.



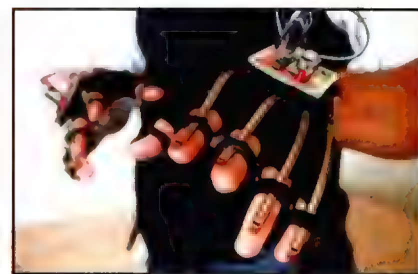
### MANUS

**Iedereen die wel eens met een VR-masker op heeft gegamed, kent het probleem: dat je je controller of toetsenbord door die bril niet meer kunt zien. Een handschoen genaamd Manus moet dat probleem oplossen.**

De Manus beschikt over drie sensoren die handrotaties, vingerbewegingen en algemene bewegingen registreren. Je kunt er dus mee zwiepen en swipen, zoals een Wii-afstandsbediening, maar ook je wijsvinger strekken om op een virtuele knop te drukken, of je vingers openen en iets op je hand laten balanceren.

Vanzelfsprekend werkt dit pas optimaal als de game hierop is afgestemd, zodat je je hand bijvoorbeeld ook werkelijk in de virtuele wereld ziet verschijnen, al dan niet met een pistool erin.

Of Virtual Reality gaat aanslaan betwijfel ik nog steeds, maar áls dat gebeurt, lijkt het me aannemelijk dat daar een logische besturingsvorm bij wordt geleverd, en wat dat betreft zie ik de Manus, die overigens wordt ontwikkeld door het Nederlandse bedrijf Manus Machinae, nog wel een succesje worden - mits ze de naam veranderen.



# FAKE FIFA 16 PACKSHOTS

**De bejaarde Blatter op zijn bek zien gaan. Het is zo leuk, dat we jullie deze packshots niet wilden onthouden.**

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Als ongeveer gelijktijdig met de eerste info over de nieuwe FIFA 16 van EA, een groot corruptieschandaal bij de echte FIFA naar buiten komt, kun je erop wachten dat creatieve lieden met Photoshop aan de slag gaan.

Hopelijk hebben diezelfde creatievelingen met hun fake packshots een vooruitziende blik gehad. Let's go FBI... Let's go FBI!



# GOODIE VOOR SCHATRIJKE STAR WARS FANS

**Stel je bent schathemeltje rijk én je bent een Star Wars fan van het eerste uur… dan hebben we nu de ultieme goodie voor je gevonden!**

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Wouter wil het, maar kan hem niet betalen. Ed kán 'm betalen maar haalt Star Trek, Star Wars en G-Star nog steeds door elkaar. En ik? Ik probeer hem tegen beter weten in te ritselen, wat natuurlijk nooit gaat lukken.

Ik heb het over de Limited Edition Star Wars Battle Pods die ongeveer een whopping 98.000 dollar moeten kosten. De 'gewone' pods zijn al EPIC en staan in beperkte oplage in Japanse aracade-hallen. Dichterbij het gevoel daadwerkelijk een X-Wing te vliegen, krijg je het niet. Het is, aldus diverse lieden die daadwerkelijk in zo'n Battle Pod hebben gezeten, de 'ultieme Star Wars ervaring'.

En nu brengt Bandai Namco dus de limited Rebel- en Darth Vader versies op de markt voor een klein tonnetje in dollars per stuk. Waar blijft &* %$@! dat winnende Staatslot?




"Je kunt een AAA-game niet meer in een garage maken. Je moet met minstens honderd mensen minsten twee of drie jaar aan zo'n titel werken. Dat is een zeer dure en complexe onderneming."



Strauss Zelnick legt uit waarom zijn bedrijf Take-Two in een andere divisie speelt als de indies

# KONAMI MAAKT NOG STEEDS GEILE DINGEN

**Het is onrustig rond Konami, en dan drukken wij ons nog wél rustig uit.**

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Dan weer meldt de media dat Konami geen consolegames meer gaat maken, dan zegt Konami zelf dat ze dat wél blijven doen, dan blijft het weer stil…

Maar goed, feit is dat Konami sowieso altijd al veel meer heeft gedaan dan alleen maar games bakken. Ze bezitten bijvoorbeeld fitnesscentra en vastgoed, maken gokkasten en nu gaan ze ook al in de motoren.

Check deze 'Venom' die de Japanners in samenwerking met Triumph op de markt brengen. Strak gemodelleerd naar de kekke tweewieler van Snake in Metal Gear Solid 5.

Okay, we hebben liever dat Konami games maakt, maar desondanks is dit wel een heel geil dingetje…



## Power Spy

- Lego gaat proberen de positie van Minecraft aan te tasten door Lego Worlds uit te brengen, een game waarin je met blokjes kunt bouwen.
- Ouders die hun kind die game geven in plaats van echte Lego-stenen zijn koekoe in hun hoofd.
- Of te lui om steeds al die kleine kutsteentjes uit de stofzuigerzak te vissen.
- Na de introductie van Heroes of the Storm (en andere projecten op komst) dreigt de free-to-play MOBA-markt zo langzamerhand een beetje verzadigd te raken. En dat zal op den duur tot slachtoffers leiden.
- En tja, een prijsverlaging gaat je dan niet redden…
- Met Splatoon heeft Nintendo wederom een kleurrijke game op de markt gezet die Nintendo-specialist Jurjen prima beviel.
- Helemaal omdat hij kapot gaat op de stoerste gasten op de redactie zoals JJ en Graddus die beschaamd beginnen te fluisteren als ze praten over de beste soorten verfkogels en kliederstrategieën in plaats van over ARX en AK 47-guns.

# DEUX EX MANKIND

**Rijk versus arm. Zwart versus wit. Oost versus West. Katholiek versus Protestant. Gevoel versus verstand. PlayStation versus Xbox. PC versus consoles. Print versus online...**
**Tegenstellingen zijn er op tal van niveaus en spelen een cruciale rol in onze samenleving. Zonder tegenstellingen geen vernieuwing en zonder vernieuwing geen vooruitgang.**
**Maar de technische vooruitgang uit Deus Ex: Human Revolution zorgt er volgens Jan in het vervolg Mankind Divided juist voor dat de boel meer dan ooit op scherp komt te staan. "*The promise of a golden age is over.*"**

# DIVIDED

Toen ik jaren geleden voor het eerst bij de toen nog kakelverse studio Eidos Montreal binnenwandelde, had ik al snel het gevoel dat ze daar verdomd goed wisten waar ze mee bezig waren. Ik ontmoette gamemakers die vol passie een geliefde franchise opnieuw tot leven wilden wekken en tegelijkertijd urgent wilden maken voor een nieuwe generatie. Zelden kreeg ik zoveel achtergrondinformatie over wat een ontwikkelteam ambieerde als in Montreal over de reboot van Deus Ex.
De cyberpunk action-RPG Human Revolution (gebaseerd op de allereerste Deus Ex uit 2000 - een klassieker, tot stand gekomen onder de bezielende leiding van Warren Spector) was dan ook een schot in de roos, zowel kwalitatief als commercieel.
Een sequel was niet meer dan logisch, en dus pakte ik begin mei wederom het vliegtuig naar Montreal voor een eerste kennismaking met de nieuwe Deus Ex. Een aangename déjà vu, mag ik wel zeggen. »

Jan VERDEELT EN HEERST

## Ervaren team

Werken in de game-industrie is nou niet bepaald de meest gezonde baan die je kunt bedenken. Het maken van een game betekent vaak onmenselijk hard werken, zeker als het gaat om een Triple A titel die miljoenen moet opbrengen om de lange ontwikkeltijd te rechtvaardigen.
Het gevolg is veelal dat na de release van een 'Grote Game' de creatieve leiders van zo'n ontwikkelteam opgesplitst worden om iets anders te gaan doen. Tijd voor een frisse blik en de mogelijkheid zichzelf te resetten. Niets van dit alles bij DX: Mankind Divided. De (hoofd)schrijfster, Game Director, Art Director en Audio Director van Human Revolution zijn allemaal weer aan boord, en de Lead Level Designer is nu de Executive Gameplay Director. Dat klinkt misschien niet bijster boeiend, maar het is een uniek feit in deze business. En het geeft me veel vertrouwen in Mankind Divided.
Wat me nog meer vertrouwen geeft, is het feit dat, nog voordat ik ook maar één minuut gameplay te zien kreeg, het team een presentatie afstak van meer dan een uur waarbij de hele filosofie rond Deus Ex uit de doeken werd gedaan. Hier is wederom een gepassioneerd team aan het werk dat deze franchise naar een nog hoger plan wil tillen.



**weetje • weetje**

De Nederlandse studio Nixxes Software is inmiddels hofleverancier voor Square Enix als het om de PC-versies van grote games gaat. Zo zullen de Utrechters de PC-versie van Mankind Divided voor hun rekening nemen, nadat ze dat eerder al deden voor Human Revolution. Overigens tekent hetzelfde Nixxes tevens voor de 360-versie van Rise of the Tomb Raider.



## DYNAMISCHE MUZIEK

Voor Mankind Divided zijn de geluidseffecten en de manier waarop de muziek wordt ingezet flink onder handen genomen. Exectutive Audio Director Steve Szczepkowski (zie screen) is daar zichtbaar trots op, waarbij twee zaken worden benadrukt. Ten eerste moesten de guns veel vetter klinken, aldus Steve. "Je ziet deze keer niet alleen dat je een omgeving in puin achterlaat, maar je hoort het beter dan ooit. Het geluid van guns en augmentations hebben veel meer impact".
Ook reageert de muziek veel dynamischer op de situatie. In DX: HR kende de muziek feitelijk drie fasen gekoppeld aan de staat van alertheid van guards: 'rustig', 'gealarmeerd' en 'actie'. Nu zijn er veel meer tussenlagen te bespeuren. Dat betekent dat de muziek zich voortdurend aanpast en dat je dat als speler bewust of onbewust herkent. Stel, je bevindt je in een kamer met vijftien vijanden en die hebben allemaal door dat je er bent. De poep raakt de ventilator, en je maakt je op voor een explosief gevecht. De muziek zal dan hard, pompend en uptempo zijn. Op het moment dat er nog maar twee vijanden over zijn, blijft de muziek snel en upbeat, maar minder agressief dan aan het begin van het gevecht. Hetzelfde geldt voor momenten dat guards licht verontrust zijn en op onderzoek uit gaan, een sterk vermoeden hebben dat er iets niet in de haak is, en weer wisselen naar hun rustige, alles-is-okay-staat van alertheid. Deze subtiele en minder subtiele stemmingswisselingen van de muziek, moeten je als speler helpen voorbereiden op de zaken die komen gaan.



**weetje • weetje**

Deus Ex: Mankind Divided is al sinds 2012 in de maak. 'Zal de game dit jaar nog uitkomen?', hoor ik je denken. Mmm... de eerste helft van 2016 lijkt me realistischer.

## Mechanical apartheid

Enorm belangrijk hierbij is het verhaal, dat zich twee jaar na de rampzalige gebeurtenissen in Human Revolution afspeelt. Voor de lezers not in the know - Spoiler Alert, Spoiler Alert - tegen het eind van de vorige game kom je erachter dat de Illuminati een signaal uitzenden dat ervoor zorgt dat alle augmented mensen volledig door het lint gaan en zich verliezen in een hallucinerende roes van geweld. Het leidt tot een enorme slachting die de geschiedenis in zal gaan als het Panchaea Incident. Adam Jensen raakt er nog meer verbitterd door en ziet de toekomst somber in.
Zijn voorgevoel blijkt te worden bewaarheid in Mankind Divided waar de maatschappij letterlijk in tweeën is gedeeld. Mensen met augmentations worden inmiddels gezien als gevaarlijk, onbetrouwbaar en zelfs mismaakt. Racisme en segregatie zijn aan de orde van de dag en er wordt zelfs gesproken van Mechnical Apartheid.
De 'augies' zijn weggestopt in getto's en staan onder strenge bewaking. Alleen met

pasjes en gebonden aan een waslijst aan restricties mogen ze de stad in en uit. Detectiepoortjes, huiszoekingen en een avondklok zijn de normaalste zaken geworden. Speciale politie-eenheden en knokploegen houden mensen met augmentations streng in de gaten en bij het minste of geringste vergrijp wordt keihard ingegrepen: Deux Ex meets District 9.

## Augies versus non-augies

Adam Jensen staat letterlijk tussen beide partijen in. Hij is inmiddels lid van Interpol en probeert als Covert Operative de orde waar mogelijk te herstellen. Mensen zonder augmentations, vrijwel iedereen bij Interpol, wantrouwen Jensen. Hij zit namelijk tot zijn strot vol met hightech biomechanische upgrades en daar is alleen maar narigheid van gekomen, nietwaar? Toch snappen zijn bazen dat Jensen als 'valuable asset' de meest geschikte persoon is om te infiltreren in de wereld van de augies.

**"De potentie van Mankind Divided om Human Revolution te overtreffen, is onomstotelijk aanwezig."**

Tegelijkertijd wordt Jensen door de mensen met augmentations net zo gewantrouwd. Jensens augmentations zien er glimmend en gloednieuw uit, terwijl zij wegrotten in getto's en op de zwarte markt aan upgrades en drugs moeten zien te komen om overeind te blijven. Bovendien laat Jensen zich in met de non-augies en bevindt hij zich in de ogen van de augies dus sowieso in het verkeerde kamp.

In dit uitermate interessante spanningsveld moet jij als speler opereren.

Om de dingen nog boeiender te maken, heeft Jensen zelf ook een dubbele agenda. Hij mag dan voor Interpol werken, tegelijkertijd heeft hij nauwe banden met de Juggernaut Collective, een groep hackers die slechts één doel voor ogen heeft: de Illuminati ontmaskeren. Het is een van de motto's van Mankind Divided: *'Jensen is taking the fight to the Illuminati'*.

## Terug naar het verleden

Speelde Human Revolution in de tijd van de Cyber Renaissance met een prominente rol voor de kleuren goud en zwart, in Mankind Divided wordt gesproken van Corporate Feudalism. Als reactie op de, in de ogen van de wereldleiders, mislukte Cyber Renaissance en het streven naar Transhumanisme, grijpt men terug naar het verleden.

Dat uit zich in veel grijs, beton en architectuur die geïnspireerd is op een stroming als het brutalisme. Dat wil niet zeggen dat nieuwe technieken zijn afgezworen, integendeel, alleen worden ze anders ingezet. Mechanische kunstheupen en uitschuifbare armen hebben plaatsgemaakt voor uiteenlopende exo-skeletten en opzetbare hulpstukken, maar dan hoofdzakelijk in dienst van de sterke arm der wet.

Tegenstellingen zien we ook op andere gebieden. In DX: HR speelde je voornamelijk 's nachts, in DX: MD zijn er ook missies overdag. Daarnaast is er een veel groter contrast tussen de verschillende delen van de stad Praag. Zo zal Jensen zowel een corporate HQ, een getto als een hoerenbuurt bezoeken; locaties die als dag en nacht van elkaar verschillen. »



*Bij deze vaten hoef je nooit bang te zijn dat ze je raken; ze scheren namelijk altijd vlak langs je heen. Het zijn zogenaamde 'het scheelde een haar-vaten'.*

*Zenith? Dus die bekende Russische voetbalclub uit Sint Petersburg wordt gesponsored door een wapenleverancier? Eigenlijk niet eens zo verrassend in deze tijden... Ze schieten ook opvallend zuiver, die Russische aanvallers...*

## Geen shooter, geen stealth game

Een van de doelstellingen van de makers was het verbeteren van de shooter gameplay omdat die in hun ogen net wat minder voelde dan de stealth gameplay. Aan dat laatste is dan ook weinig veranderd, al beloven de makers veel vloeiendere bewegingen en is het coversysteem een stuk intuïtiever.
Toch is het vooral de actie die flink is aangescherpt... voor die spelers die actievol willen spelen, want DX: MD is nog steeds een cyberpunk-RPG waarin je zelf je speelstijl kiest, maar het is geen shooter. Net zoals de game ook geen pure stealthgame is.
Maar goed, de actie dus. Die klinkt, oogt en voelt inderdaad een stuk bruter en beter. De wapens komen veel duidelijker in beeld en kun je *on the fly* aanpassen met upgrades, andere kogels, dempers en wat dies meer zij, zonder eerst een menu te hoeven openen.
Daarnaast heb je een keur aan augmentations, oude en nieuwe, die je kunt inzetten tijdens de actie. De grap is dat je als stealth minnende speler iedereen kunt doden maar dat je als meer actiegerichte speler eveneens non-lethal kunt opereren.
Om de nieuwe augmentations en actie te demonstreren, werd er een level gespeeld waarbij Jensen op onderzoek uitgaat in de getto van Praag. In de trailer van DX: MD (die je natuurlijk al dertig keer kwijlend hebt bekeken) zagen we een bomaanslag en in de game leiden de sporen naar de ARC (Augmented Rights Coalition). Het betreft een groep activisten onder leiding van Talos Rucker. Dit inspirerende personage predikt geweldloos verzet, hetgeen haaks staat op de aanslag. Of is er meer aan de hand?



**weetje • weetje**

**Michael McCann verzorgt opnieuw de soundtrack van de game. McCann verzorgde onder andere de sfeervolle muziek van Splinter Cell: Double Agent, Deus Ex: Human Revolution en XCOM: Enemy Unknown. Voor de muziek van Human Revolution won hij een Canadian Video Game Award en werd hij genomineerd voor een BAFTA.**

## Augmentations

Wat tijdens het eerste deel van de hands-off speeldemo meteen opviel, waren de grootte van de levels, de levendigheid en de bedrukte sfeer. Overal staan mensen te kletsen, je kunt de omgevingen scannen en met sommigen een praatje maken, al word je dan direct met argusogen bekeken.
De wereld nodigt uit tot exploratie; de gelaagdheid van de getto - opgebouwd uit opgestapelde containers, plaatwerk en computeronderdelen - herbergt vele geheimen en mogelijke routes, maar daar was tijdens de presentatie helaas geen tijd voor.
Na wat gesprekken, en het verzamelen van clues, skipten de makers een deel van het level en belandden we in een zwaar bewaakte ruimte vol met guards. Om de vernieuwde actie te laten zien, werd er bewust voor gekozen om ontdekt te worden en toen ging het ook helemaal los. De volgende augmentations en coole moves kwamen hierbij aan bod:

- **Nanoblades:** Herinner je die coole, lange blades nog die uit Adam z'n armen staken om vijanden mee neer steken? Die heb je nog steeds, alleen kun je nu ook kortere nanoblades wegschieten om vijanden van een afstandje te doorboren.
- **PEPS:** Adams linker arm kan nu veranderen in een PEP; een short-ranged, non-lethal plasma wapen dat met een stoot lucht o.a. vijanden wegblaast.
- **Titan:** Adam kan een Titan shield oproepen dat zijn hele lichaam bedekt. Hiermee is hij feitelijk onkwetsbaar voor de meeste inkomende projectielen.
- **Icarus Dash:** Een coole move waarmee Adam ineens grote afstanden kan overbruggen. Ideaal om enorme sprongen te maken en ongezien te blijven.
- **Smart Vision:** Deze ken je natuurlijk al, maar nu krijg je nog meer informatie over vijanden als je door muren heen kijkt.
- **Marking Track:** Je projectielen op vijanden richten, locken en afvuren. Altijd prijs!
- **Cloaking:** Bekend maar blijft cool.
- **Taser Fist:** Een soort Iron Man move. Hiermee beuk je vijanden op hun bakkes door uit je knokkels taser-diodes te schieten. Hoe



Wat is dit nou voor wapen? Je schiet niet met scherp, maar met vaag?



## DEUS EX UNIVERSE?

**Een tijdje geleden verscheen er een vaag persbericht over het 'Deus Ex: Universe'. Daarin sprak de uitgever z'n liefde uit voor Deus Ex en gaf aan meer met de franchise te willen doen. Deus Ex: Universe werd door velen direct geassocieerd met een MMO, maar tijdens mijn studiobezoek werd dat als onzin betiteld.**

**Jean-Francois Dugas: "Er is geen Deus Ex MMO in de maak en er komt voorlopig ook geen Deus Ex MMO. Dat is niet wat we doen. Wel zoeken we naar manieren om het Deux Ex universum verder uit te diepen en uit te breiden, op een *transmediale* manier".**

**Er zijn natuurlijk al boeken en comics in het DX universum, maar de lore leent zich prima voor film(s), een animatieserie, spin-off games en ga zo maar door.**

verder je deze upgrade, hoe meer vijanden je kunt locken en aan kunt pakken, tot wel vier tegelijk.

Afgezien van het feit dat deze augmentations ÜBERCOOL zijn en zeer vloeiend in beeld komen, zal je ook vijanden tegenkomen die gebruik maken van dezelfde augmentations. Jij bent dus niet de enige die is uitgerust met zulke snufjes.

### To the chopper!

Wanneer we uiteindelijk in het kantoor van Talos Rucker zijn beland, volgt een soort social eindbaasgevecht, waarbij ik met 'social' doel op de verschillende manieren waarop je gesprekken voert. De sfeer en de insteek van het gesprek kunnen totaal verschillen, en ook al is de uitkomst van de conversatie om narratieve redenen altijd hetzelfde; de informatie die je boven tafel krijgt, de clues en de hints die je verzamelt en meeneemt in opvolgende quests, verschillen enorm.

Ik ga hier niet verklappen wat er uiteindelijk gebeurt, maar feit is dat je na het beladen gesprek moet zien te ontsnappen uit Ruckers kantoor. Ook hier heb je weer een keur aan mogelijkheden. Ik noem er enkele.

1. Je grijpt direct je guns en vecht je een weg naar buiten en rent naar de helikopter die je in veiligheid brengt.
2. Je cloakt en probeert sneaky weg te komen en rent naar de helikopter die je in veiligheid brengt.
3. Je cloakt, verstopt je in Ruckers kantoor, probeert de dichtstbijzijnde rebellen stilletjes uit te schakelen en gaat op onderzoek uit in datzelfde kantoor.
4. Je klimt op een hoger gelegen plateau en verlaat het gebouw via een luchtschacht.
5. Je gebruikt je explosieve vuist, ramt een gat in een muur en vindt zo een alternatieve route om weg te komen.

Dit, dames en heren, is Deus Ex op zijn best!



**weetje · weetje**

**In Deus Ex: Human Revolution zag je nooit iets of iemand in roze of paarse kleuren... behalve de beroemde, propagandistische nieuwslezeres Eliza Cassan... die, en als je DX: HR hebt gespeeld dan weet je dat, een zeer geavanceerde hightech hologram bleek te zijn in plaats van een vrouw van vlees en bloed. Die prijzenswaardige rigide aanpak geldt ook in Mankind Divided wat met name lastig was voor de designers van het Red Light District in Praag. Geen enkel vleugje roze hier, wel veel knalrood, fel oranje en een beetje blauw.**

### Investeren

Naast hetgeen ik gezien heb, kreeg ik meer informatie die mijn hartje sneller deed kloppen. Zo beloofde Narrative Director Mary DeMarle onder meer dat de sidequests veel beter ingebed zijn in de overall verhaallijnen en thema's van de game.

"Wanneer je investeert in een personage moet dat ook iets opleveren en betekenisvol zijn. Zo linken we alle sidequests met de wereld en de problematiek van Mankind Divided. Dat resulteert in het feit dat als je aan een quest begint waar normaliter misschien twintig minuten voor zou staan, je nu, als je bepaalde keuzes maakt, zomaar een uur verder bent. Personages die je in het begin van de game ontmoet, kun je later opnieuw tegenkomen, en afhankelijk van de keuzes die je hebt gemaakt, reageren ze anders op je en vertakt het verhaal zich. Als je bepaalde sidequests niet doet, zal je dus ook bepaalde personages en delen van het verhaal niet of heel anders ervaren".

> **"De actie klinkt, oogt en voelt een stuk bruter en beter."**

### Adam 2.0

Al met al lijkt DX: MD een Human Revolution 2.0 te worden die de paar pijnpunten die zijn voorganger kenmerkte, serieus aanpakt.

Wel moet ik erbij zeggen dat de game me grafisch niet weggeblazen heeft, maar de sfeer, gameplay, augmentations, setting, verhaal en mogelijkheden deden dat eigenlijk direct weer teniet.

Je begrijpt dat ik de game zo snel mogelijk zelf wil spelen om te voelen hoe het is om Adam Jensen 2.0 te zijn. De potentie van Mankind Divided om het toch al prima Human Revolution te overtreffen, is in ieder geval onomstotelijk aanwezig.

# KULUM





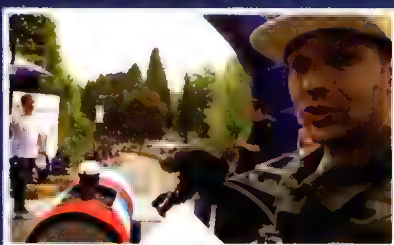



## Martin Verschoor

**Hij had qua leeftijd de zoon van Ed kunnen zijn, maar Martin Verschoor, hoofdredacteur van InsideGamer, voelt zichzelf sinds kort een ouwe lul. Na het lezen van zijn Kulum zul je begrijpen waarom.**

Hoewel ik pas 32 ben, begin ik me de laatste tijd een ouwe lul te voelen. Dat komt door het werk dat ik doe. Voor degenen die geen idee hebben: ik zit op dezelfde redactie als de jongens van Power Unlimited en sta aan het roer van InsideGamer. InsideGamer is een community website, waar de bezoeker ook z'n eigen artikelen en video's kwijt kan. InsideGamer is niet alleen een website, het is ook een telvisieprogramma op Veronica, en juist door dat tv-programma voel ik me zo oud.

## ZEEPKIST



Onlangs zat ik met knikkende knieën in een zeepkist, op de top van de Cauberg. De Cauberg is de enige echte 'berg' die we in dit land hebben en was daarom het toneel voor de Red Bull Zeepkistenrace, en het leek de regisseur van InsideGamer tv een leuk idee om mij voor de recensie van Project CARS, een 'echte' race-ervaring te laten beleven.
Daar zat ik dan, in een uit z'n krachten gegroeide skelter, bovenop een berg. Vanaf de *schans des doods* keek ik naar beneden en dacht: waarom doe ik dit in godsnaam? Waarom gooi ik mezelf op dit gammele stukje ijzer de berg af en crash ik straks met 40 km/uur tegen een stalen hek. Iets dat ongetwijfeld zou gebeuren, zeker gezien de obstakels die de organisatoren her en der hadden neergelegd.
Waarom ging ik dit doen? Nou, omdat de 12-jarige Martin het geweldig zou vinden! Dit wilde ik toch altijd? Beetje maffe dingen doen en slap ouwehoeren over videogames?

## LEEF JE DROOM

Die 12-jarige Martin liep ooit een keer met zijn moeder de lokale tijdschriftenboer binnen en liep weer naar buiten met een glimmende Power Unlimited, die ene met Bart Simpson op de cover, en een 'Prof-check' van de 'Beer uit Lemmer'. Vanaf toen wist ik het zeker: als ik later groot ben, ga ik mijn geld verdienen met het spelen van videogames.
En als je een droom hebt, ga dat dan ook doen! Ik heb er in ieder geval geen moment spijt van gehad. De meest maffe dingen heb ik de afgelopen tien jaar meegemaakt. Een avond vodka drinken in de duurste club van Parijs, en de ochtend daarna met een sportwagen over een circuit blaffen? Geen probleem! Met een helikopter over Las Vegas suizen, terwijl je de dag daarna 'hand-to-hand' combat training krijgt van SAS-commando's in Praag? Natuurlijk! Oh wacht, laten we anders voor de recensie van Metro 2033, naar een nucleaire schuilkelder gaan in Moskou, want dat is leuk voor beeld! Ja hoor, doen we effe.

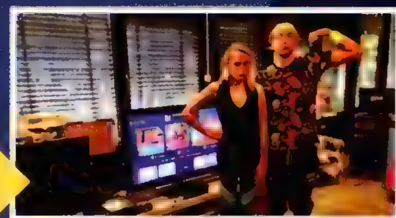


## VOORDELEN VAN DE REDACTIE DELEN MET PU

- *De flauwe woordgrappen van Tjeerd.*
- *Jan die saucijzenbroodjes moet trakteren als hij te laat komt voor een vergadering.*
- *Wouter maakt gemeen sterke koffie.*
- *Florian laat hardware slingeren, waarmee ik dus kan spelen.*

## NADELEN VAN DE REDACTIE DELEN MET PU

- *De flauwe woordgrappen van Tjeerd.*
- *Jan die standaard te laat komt.*
- *Drie dagen niet kunnen slapen door de gemeen sterke koffie van Wouter.*
- *Struikelen over de hardware van Florian.*



## PRIMEURTJE

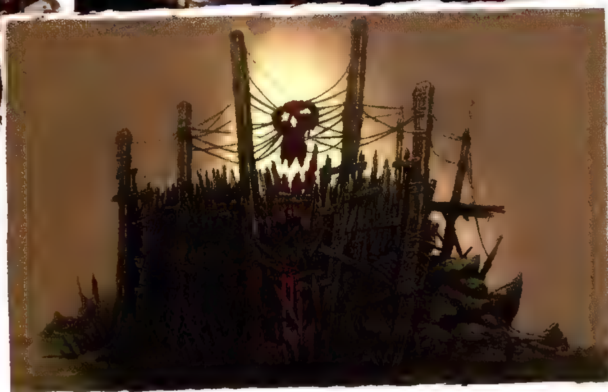
Als we een avondje gaan zitten in een kroeg, kan ik je tientallen van dit soort verhalen vertellen. Ik heb de raarste dingen gedaan, en had 't voor geen goud willen missen. En als je me twintig jaar geleden had verteld, dat ik met een zeepkist de Cauberg af mocht, stond ik al handenwrijvend in de startblokken.
Maar waarom zat ik dan nu, met knikkende knieën in mijn stalen bakkie, te twijfelen of ik wel naar beneden zou gaan? Goed, ik zal jullie een primeurtje geven en dan kan de Power Unlimited een lange neus trekken naar de RTL Boulevards van deze wereld. Ik word over enkele maanden vader! Juist, een hoop verantwoordelijkheid dus. Ik moet ervoor gaan zorgen dat een klein mini-mensje straks ook kan dromen over wat hij of zij wil gaan doen in de toekomst. Precies dat spookte allemaal door m'n hoofd bovenop de Cauberg. Ik bedacht me dat het misschien wel eens tijd wordt om een beetje normaal te gaan doen en de zeepkist in te ruilen voor een kinderwagen. Lang daarover nadenken kon ik niet, want ik kreeg een duw in mijn rug, de wielen onder me begonnen steeds harder te schudden en de glimlach om mijn gezicht werd steeds groter. Verdomme, wat is dit vet! ✖



# TOTAL WAR: WARHAMMER

**Wouter heeft nog maar één pre-alpha battle gezien van Total War: Warhammer, maar beweert nu al dat we die 'historisch correcte onzin' van de vorige Total Wars snel moeten vergeten. 'Dit is wat die serie altijd al had moeten zijn!' roept ie stellig, het tegensputterende gemopper van Jan negerend...**





"It was like five... no, twénty times Helm's Deep!", zei ik tegen Al Bickham, een van de hoofddevelopers bij Creative Assembly. De kleine, kale, vriendelijk ogende man leek daar serieus door aangedaan. Hij slikte even, knipperde een paar keer met z'n ogen en zei toen: "Wow, that's some quote. Thank you very much!"
Ik meende ook echt wat ik zei, zoals ik meestal meen wat ik zeg. De grote veldslag die ik een paar uur daarvoor had mogen aanschouwen, met regelmatig openklappende onderkaak, was létterlijk de meest indrukwekkende fantasy-battle die ik in m'n hele leven gezien had. Twintig keer Helm's Deep qua omvang, maar ook qua verscheidenheid aan wezens en misschien wel vijfhonderd keer de awesomeness van de Battle of The Five Armies in die laatste schijtfilm van de Hobbit.

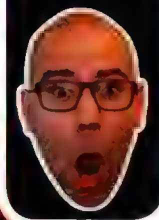
## Jan en de museumnerds

Normaal gesproken, als ik de moeite neem naar London te gaan om een game te checken, en ik daar word afgescheept met tien minuten gameplay en een interviewtje, dan ben ik geen blije kampeerder. Maar dit keer kon zelfs een vertraging van anderhalf uur op de terugweg me niet boeien, aangezien ik nog vrolijk nastuiterde van de gestoord vette clash tussen mensen en monsters die ik had gezien.
Want laten we wel wezen: die Total War serie is hartstikke leuk met z'n historische accuraatheid, maar toen ze eenmaal op vervolgen overgingen, was de koek eigenlijk al op. Niet dat Shogun en Medieval 2 geen topgames waren, maar alleen Jan en zijn vijfkoppige clubje van museumnerds bleven de serie nog trouw volgen.
Het blijkt tijdens mijn bezoek aan de studio ook dat ontwikkelaar Creative Assembly al langere tijd op de Warhammer licentie zat te azen, maar dat eerdere pogingen tot het maken van een deal op niets uitliepen. En nu het wel gelukt is, maken ze er ook meteen een trilogie van!

## Warhammer Origins

Warhammer is in de basis een bordspel dat stamt uit begin jaren '80. Maar geen fucking Levensweg, nee, een spel waarin epische veldslagen worden uitgevochten tussen orcs, mensen, dwergen, elfen en nog veel meer wezens uit een ongelooflijk uitgebreide fantasy wereld.
Deze vele soorten monsters, mensachtigen en oorlogstuig worden gerepresenteerd door prachtig gedetailleerde, plastic 3D-figuurtjes, die eigenlijk geverfd moeten worden door een kundige hand om het maximale effect te behalen. Hebben twee of meer spelers eenmaal een mooi legertje bij elkaar verzameld, dan kunnen ze elkaar te lijf op een speciale ondergrond, waarbij ze vele regels in ogenschouw moeten nemen.
Units hebben elk hun eigen sterkte in bijvoorbeeld armor, kunnen maar een bepaald aantal cen-










"EEN WARRIOR PRIEST RENT TUSSEN HET KRIJGSGEWOEL DOOR. EEN GIANT BIJT HET HOOFD VAN EEN EMPIRE SOLDAAT AF."

timeters per beurt bewegen, er moet rekening gehouden worden met magische aanvallen, weerseffecten hebben invloed op het geheel... het is fucking uitgebreid en gestoord nerdy. Heerlijk!
Natuurlijk kunnen al deze regels niet één op één overgezet worden naar een Total War game, maar Creative Assembly is keihard z'n best aan het doen om de Warhammer franchise zo accuraat en compleet mogelijk over te brengen naar de Total War formule. Met spectaculair resultaat...

## 'There will be no dawn... for Men!'

De beste manier om goed overzicht te krijgen van een strijdveld zo enorm als ik te zien kreeg bij Creative Assembly, is natuurlijk door de 'camera' als een adelaar over de troepen te laten vliegen. En dat levert het eerste fenomenale schouwspel op van deze 'Battle of Black Fire Pass'.
Eerst suizen we over de Greenskins heen, een bonte verzameling van orcs, reuzen, goblins en trolls. De Savage Orc Boar Boys zitten op wilde zwijnen en zwaaien agressief met hun gekartelde zwaarden. De Giants hebben een doodse blik in hun ogen, en terwijl ze marcheren, trillen hun gigantische buiken als de smerigste gelatinepudding die je ooit gezien hebt. Maar de meest indrukwekkende units zijn wel de Orc War Boss die boven z'n troepen op z'n Wyvern vliegt en de nasty, griezelige, freaky-ass Arachnarok: een enorme spin zo groot als een stadsbus, bereden door een stel Forest Goblins.
Dan vliegt de camera naar een rij katapult-achtige belegeringswapens in de achterste linies van de Greenskins. Een Goblin met zelfgemaakte vleugels aan zijn armen bevestigd klimt in een van deze katapulten, en laat zichzelf wegschieten naar de overkant.
Het beeld switcht naar third-person view vanuit het perspectief van deze Goblin Doom Diver en een creatieveling van de Creative Assembly laat het met ledematen zwaaiende mannetje in een eenheid van het vijandelijke Empire leger terechtkomen, waarna er een paar Greatswords door de lucht vliegen. Dat is het startschot voor complete anarchie!

## 'Let them come'

Meerdere groepen Savage Orcs op hun zwijnen stormen op de eerste linies van de Empire af, voornamelijk bestaand uit State Handgunners. Veel van de kogels uit de musketten van de Empire troepen missen doel, en als de Boars op hun gelederen in knallen, is er minstens nog negentig procent van hun units over.
Maar er is hulp aan de andere kant van de heuvel: Empire soldaten gezeten op paarden en bewapend met musketten, de Pistolier Outriders, komen vanaf een onverwachte kant, en flanken de Savage Orcs.
Dan stormt er een eenheid Black Orcs het strijdgewoel in; grote, sterke orcs die zware bepantsering meetorsen. De tegenreactie van de Empire is het inzetten van hun machtigste 'Knightly Order', de Reiksguards: ridders met glimmende harnassen, bewapend met lansen en schilden van de hoogste kwaliteit.
Ook de Demigryph Knights treden aan, hun Griffoen-achtige rijdieren krijsen strijdlustig. Maar niet voor lang, want een Goblin Shaman laat een enorme globe van vernietigende energie boven de cavalerie eenheid verschijnen, de zogenaamde Curse of the Bad Moon, waarna minstens tachtig procent van de troepen in het niets verdwijnt.

## 'At dawn, look to the East'

Het getik van honderden spinnenpoten klinkt als de Forest Goblin Spider Riders naderen, maar dit wordt overstemd door het gebulder van de Hellblaster Volley Guns.
Dan verschijnt er een wolkenkrabber-hoge 'Old God' die op de grond stampt, en met deze Foot of Gork worden tientallen troepen gedecimeerd.
In de lucht clashen de Warboss, gezeten op z'n Wyvern, en Karl Franz, de leider van de Empire gezeten op Deathclaw, in een epische aerial battle. Een Warrior Priest rent tussen het krijgsgewoel door. Een Giant bijt het hoofd van een Empire soldaat af. Dan verschijnt er een Celestial Wizard, z'n cape wapperend terwijl hij een enorme, blauwe meteoriet ter aarde laat storten.
De demo is voorbij en ik kan eindelijk weer ademhalen...





# METAL GEAR SOLID V
## THE PHANTOM PAIN



**Konami is dood, lang leve Metal Gear! Wat er ook met Hideo Kojima gebeurt en wat Konami ook verder besluit om te doen met hun vele sterke IP's; The Phantom Pain is bijna af en het gaat volgens Samuel een absolute topgame worden!**




Vergeet Ground Zeroes. Vergeet vooral dat Konami zei dat The Phantom Pain 'tweehonderd keer groter zou zijn dan Ground Zeroes'. Daarmee creëerden ze namelijk de verwachting dat The Phantom Pain 'slechts' iets soortgelijks zou zijn als Ground Zeroes, maar dan met een veel groter speeloppervlak. En ondanks dat dát al klinkt als een orgastische formule, is The Phantom Pain meer, véél meer dan dat.
Ik heb onlangs in Los Angeles twee volle dagen The Phantom Pain mogen spelen en kan je zeggen dat Ground Zeroes daarmee vergeleken slechts een tech demo lijkt. Alle beloftes uit de trailers worden waargemaakt. The Phantom Pain wordt werkelijk net zo goed als men ons wilde laten geloven.

### Best ever

Ik moet één voorbehoud maken: ik heb slechts 35% van de hoofdmissies kunnen spelen in die twee dagen. Het kan in theorie dus zijn dat het resterende deel opeens een enkeltje naar Stront City neemt, maar ik schat die kans net zo groot als de mogelijkheid dat ik dit jaar nog tien centimeter in lengte ga groeien.
Dus ja, the hype is more than real, ladies and gentlemen. Zestien uur lang heb ik verward, geschokt, gespannen, gefocust en euforisch naar het scherm zitten kijken. The Phantom Pain is Game of the Year materiaal, en als de overige 65% van de game de nog steeds stijgende kwaliteit weet vast te houden, dan zie ik Hideo Kojima's magnum opus (want dat is wat dit is) zelfs een mogelijke Best Game Ever worden. Geen grap. Niks aan overdreven.

### Paniek

The Phantom Pain is onder andere zo goed omdat het meteen iets deed wat ik miste bij Ground Zeroes: mij onmiddellijk bij m'n lurven grijpen door middel van typische, subversieve, Kojimaanse, WTF-achtige verhaalelementen.
Het eerste uur van The Phantom Pain is geen tutorial, eerder een interactieve posttraumatische hallucinatie van iemand die net uit een jarenlange coma is ontwaakt.
Hier een overzicht van de vragen die ik had na deze 'proloog': Wie is die vlammende dude en waarom kan hij niet dood? Waarom word ik geholpen door een kloon van mezelf die zich Ishmail noemt? Waarom heb ik het gevoel dat Kojima nú al met mijn hoofd aan het fucken is?
Als je benieuwd bent hoe het voelt om in paniek te raken omdat je lichaam niet meer doet wat je wil, je er zojuist bent achtergekomen dat je een arm mist én er vervolgens een aanslag op je leven wordt gepleegd, dan zit je met deze game meteen al gebakken.



*Soms voel je het meteen: dit is geen veilige haven.*

### Rondkloten

Na dat eerste uur, wat meer The Evil Within was dan Metal Gear Solid, word je onverbiddelijk in de ware The Phantom Pain ervaring gegooid. Big Boss is opgeknapt en wordt in het Afghanistan van 1984 gedropt om collega en vriend Kaz Miller te vinden en te bevrijden.
De schaal en de vrijheid die je opeens voor je kiezen krijgt, is ongekend en niet te vergelijken met de vorige games in de serie; je lijkt een gebied van honderden vierkante kilometers tot je beschikking te hebben. Als je geen duidelijke kaart op je superhandige iDroid zou hebben, was je volkomen verloren geweest.
Vraag me niet hoe Kojima Productions er in geslaagd is om een fotorealistische woestijn te creëren die probleemloos op zestig frames per seconde draait én geen seconde saai aanvoelt, maar het is ze gelukt. De balans tussen desolate leegten en potentieel gevaarlijke dorpjes, militaire vestingen, ruïnes en rotsformaties is perfect. Ondanks de grootte van de speelwereld is alles dusdanig goed ontworpen dat het echt en organisch lijkt én 't leuk blijft om er langdurig in te vertoeven. En je kúnt er lang in


**weetje • weetje**

***Een belangrijke reden om gevangen soldaten naar je Mother Base te sturen, is om ze vervolgens in je Research & Development team te stoppen. Hoe beter je R&D-team, hoe meer wapens, gadgets en uitbreidingen je kunt laten maken.***

rondkloten, want je hoeft daar niet alleen missies uit te voeren; je mag er ook medicinale planten verzamelen, op zoek gaan naar grondstoffen voor je basis, of op dieren jagen.

## Te paard

Vooral dat laatste is verslavend, mede omdat het hilarisch is om een schaap naar je basis te 'fultonnen' (iets of iemand de lucht in slingeren met een draagbare luchtballon). Iets wat je ook met soldaten kunt doen die je bewusteloos geslagen (of geschoten) hebt, waarna ze deel worden van je eigen privélegertje. Hou tijdens missies wel goed in de gaten waar en wanneer je iemand naar je basis schiet, want zo'n Fulton-ballon valt natuurlijk erg op en Metal Gear Solid is nog altijd een stealth-franchise... al hóéf je niet stealthy te spelen.






**weetje • weetje**

*Hoe het realisme in je voordeel kan werken: vijanden kunnen niet meer oneindig respawnen. Vernietig de radio van de tegenstander of schakel de naburige legerbasis uit, en de soldaten in het dorpje zullen niet om backup kunnen vragen als ze je detecteren. Ha!*

Het mooie van The Phantom Pain is immers de ongekende vrijheid die je op alle gebieden krijgt. Dus niet alleen in waar je naartoe mag gaan, en hoe en wanneer je dat aanpakt, maar ook in hoe je vervolgens te werk gaat.

Ik heb missies geklaard zonder gezien te worden, maar ook door iedereen af te slachten of naar m'n basis te fultonnen. Ik heb missies te paard gedaan, in tanks en op geweldige nieuwe mecha's genaamd D-Walkers. Ik heb missies overdag uitgevoerd (beter zicht) of 's nachts (veiliger). Ik heb missies gehad waarbij het ineens begon te regenen (je voetstappen zijn dan niet meer hoorbaar) of waarbij een zandstorm al het zicht wegnam (dus ook van de vijand). Wat er ook gebeurde: elke missie voelde realistischer dan ooit.

**"Game of the Year materiaal, en zelfs een mogelijke Best Game Ever! Geen grap. Niks aan overdreven."**

## Tinten grijs

Je mocht in Metal Gear altijd al kiezen tussen stealth of actie, maar waar dat dan toch vaak een beetje zwart-wit aanvoelde, heb je in The Phantom Pain oneindig veel tinten grijs tot je beschikking, mede omdat de wereld dus écht leeft. Je hebt meer controle over je eigen personage dan ooit tevoren, maar minder controle over de wereld zelf. Je kunt het immer veranderlijke weer immers niet tegenhouden, maar het verloop van tijd of de persoonlijkheden van elke individuele vijand ook niet.

In de zesde missie, waarin je op zoek moet naar een experimentele rocket launcher, bevrijdde ik halverwege de missie een Arabische gevangene die mij vertelde waar ik dat wapen ongeveer kon vinden. Bij de playthrough van een Duitse collega was die gevangene daar echter niet te vinden omdat ie blijkbaar allang was verplaatst naar een ander kamp. Wow. Eenmaal aangekomen bij de locatie was het nog lang zoeken naar het wapen in de doolhofachtige tunnels van de berg. Mijn Duitse collega kon het wapen daar echter makkelijk vinden omdat hij dáár pas de gevangene aantrof (die ik dus eerder had bevrijd) die hem rechtstreeks naar de juiste kamer leidde. Wow!

Saillant feit: deze zesde missie (van de achttien die ik gespeeld heb) was groter dan heel Ground Zeroes. Just saying.

## Intense bossfight

Een paar missies later werd ik, vanuit het niets, bijna van m'n paard geschoten door een sluipschutter. Ik sprong van m'n paard en zocht dekking achter de ruïnes. Wat volgde was een geweldige, intense bossfight die deed denken aan hoogtepunten uit vorige games (Sniper Wolf uit MGS 1 en The End uit MGS 3) waarbij ik tussen de schoten door met mijn verrekijker moest zoeken naar de sluipschutter in kwestie.

Door het licht dat van het vizier van het geweer reflecteerde (en door goed te luisteren naar voetstappen en geneurie) kon ik de vrouwelijke sniper (Quiet genaamd) na een geweldige battle van twintig minuten eindelijk uitschakelen. Ik koos ervoor haar niet af te maken, maar haar naar mijn basis te fultonnen, waar ze deel ging uitmaken van mijn team. »

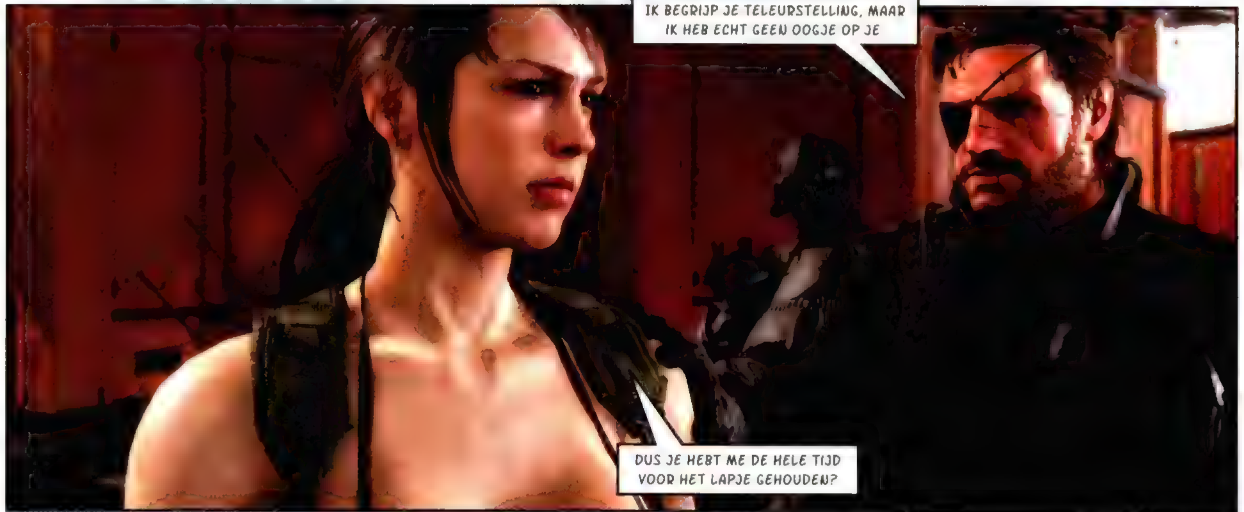






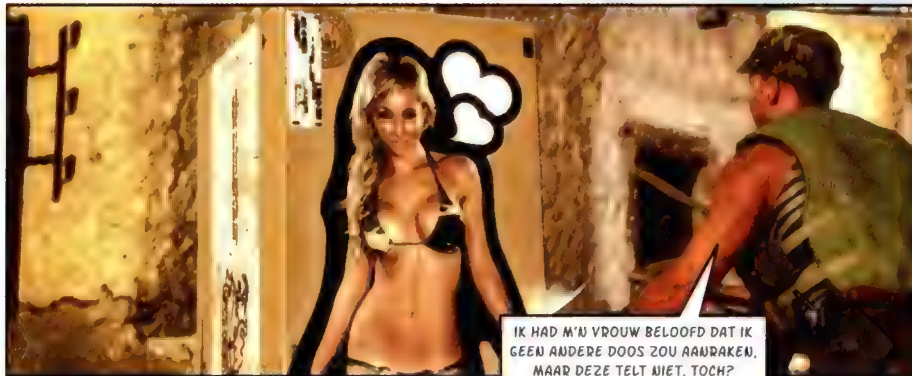

Daar komen rare kleintjes van...

» Toen ik vervolgens vol enthousiasme aan andere journo's begon te vertellen hoe geweldig ik dat gevecht vond, kreeg ik verbaasde reacties te horen. 'Oh, vet, zeg! Maar... dat is dan blijkbaar optioneel, want ik heb dat hele gevecht overgeslagen. Toen ze op me begon te schieten ben ik zo snel mogelijk dat gebied uitgereden. Heb die chick sindsdien niet meer gezien.' Eh... wat!? En ik maar denken dat het deel uitmaakte van het hoofdverhaal!




## Schattige puppy

Dit soort scenario's waren overigens geen uitzondering maar regel; bijna iedereen had elke missie op compleet andere manieren gespeeld en soms zelfs heel andere dingen meegemaakt. Ik had dus bijvoorbeeld Quiet in mijn team, maar anderen hadden een schattige puppy gevonden die hen nu bij elke missie vergezelde en vijanden kon opsporen.




Zo was er een missie waarin de communicatiemogelijkheden van de vijand uitgeschakeld moesten worden. Het gros van de journo's deed wat Miller zei en vernietigde moeizaam de drie satellietschotels in het kamp, maar ik stuitte in een huisje op een centraal radionetwerk (waar de satellieten op aangesloten waren) en schakelde dat met slechts één granaatje uit. Mission accomplished, motherfucker!

De game is zo achterlijk organisch en diep dat de replaywaarde groter is dan iedereen had verwacht. En dat van een game die sowieso al minstens veertig uur gaat eisen van iedereen die het verhaal wil volgen én minstens 150 uur van een ieder die ook alle optionele missies (side ops) wil doen.

## Bovennatuurlijk

Als ik één ding aan The Phantom Pain jammer vind, dan is het 't feit dat de nadruk zo sterk ligt op de gameplay en de keuzes die jij maakt, waardoor het verhaal deze keer nogal op de achtergrond raakt (zeker voor een Kojima-game).

Dat optionele gevecht met Quiet was de enige échte bossfight die ik tijdens mijn zestien uur gameplay heb meegemaakt en het aantal filmpjes waarin het plot echt voortgestuwd werd, was op één hand te tellen. Problematisch? Allesbehalve, en ik weet ook vrijwel zeker dat het verhaal in de rest van de game meer aandacht zal opeisen.

Voor de rest heb ik niets, maar dan ook niets dan lof voor deze game, en ik heb verdomme nog niet eens de helft kunnen opschrijven van wat ik eigenlijk wilde. Zo wilde ik eigenlijk nog vertellen hoe vet het is om Mother Base uit te bouwen (wat een game op zich is), hoe ik mijn paard heb aangekleed met bepantsering, hoe vet het was om een cassettebandje te jatten met daarop hits uit de jaren tachtig, hoe eng het was om tegen de bovennatuurlijke Skulls te vechten, hoe dope de nieuwe Metal Gear (de Sahelanthropus) eruitzag, en nog veel, veel meer. Ik kan niet wachten om de gehele game te spelen, al is het puur om te bevestigen dat Kojima geen betere game had kunnen maken om de Metal Gear franchise mee af te sluiten. ★

## NÓG MEER CONTENT: MGO

**The Phantom Pain wordt sowieso al een van de grootste en meest content-heavy games van het jaar, maar je zult nog meer waar voor je geld krijgen in de vorm van de nieuwe incarnatie van de multiplayer game: Metal Gear Online: Tactical Team Operations.**

**In deze online PvP-titel zullen maximaal zestien spelers (acht tegen acht) het tegen elkaar opnemen in aangepaste versies van gebieden uit The Phantom Pain, in modi als Bounty Hunter en Classic Team Snake. Lekker, hoor.**






**weetje • weetje**

*De vijanden die je tegenkomt tijdens de missies die zich in Centraal-Afrika afspelen, spreken allemaal Afrikaans. Dus als Nederlander zul je bijna alles kunnen verstaan. 'Ik nie Engels nie!', huilde er eentje terwijl Big Boss z'n mes op z'n keel zette. Lachen.*



**VERWACHTING SAMUEL:**
Mijn verwachting is dat dit de beste game van het jaar wordt. Punt.

- ✚ De meest realistische, uitgebreide en volwassen Metal Gear ooit.
- ✚ Is op tig manieren te spelen en ze zijn allemaal even leuk.
- ✚ Veel content én replaywaarde dankzij de dynamische wereld.
- ✚ Ongekend mooie, vloeiende en realistische graphics.

STEALTH / THIRD-PERSON SHOOTER / OPEN-WERELD
KOJIMA PRODUCTIONS / KONAMI
1 SEPTEMBER 2015

# DIRT RALLY



**Normaal gesproken heeft Graddus schijt aan deadlines, maar de afgelopen dagen mompelt die baklap ineens dat 'elke seconde telt'. De reden? DiRT Rally, de comeback van Codemasters die de geest van Colin McRae eer aan moet doen.**




PREVIEW
PC

Niet eens zo heel lang geleden verscheen er elk jaar wel een nieuwe SEGA Rally, WRC, V-Rally, RalliSport Challenge of, natuurlijk, een Colin McRae. Maar ineens, als een frontale klap tegen een boom, was het klaar en konden we onze handrem- en haarspeldkicks eigenlijk alleen nog maar in DiRT halen. Een game die op zijn beurt ook meer en meer de grip op het genre verloor door Amerikaanse, met Monster Energy-doordrenkte, bombastische bullshit als Gymkhana. Het edele ambacht van het virtueel gravelvegen leek definitief dood, begraven onder een dikke laag stof met wat sneeuw en asfalt eroverheen. Gelukkig besefte Codemasters net op tijd dat het zo niet langer kon. Met DiRT Rally keert de ontwikkelaar terug naar z'n roots: hardcore rallyrijden!




De feedback van ons, de fans, is daarbij ontzettend belangrijk. De nieuwe DiRT is namelijk tot eind 2015 alleen beschikbaar als Early Acces titel op Steam. Voor een eurootje of dertig that is, al loopt de prijs - net als (hopelijk) de kwaliteit - mettertijd op. Maar is DiRT Rally nu al de moeite waard?

## Meedogenloos

Nou jongens, dat is het zeker. Ten eerste ziet de game er - ook in dit vroege stadium - al werkelijk likkebaardend uit. De zonnestralen die door de loofbossen van Griekenland priemen, de besneeuwde landweggetjes rond Monte Carlo of het feit dat je na het ongewild slopen van je koplampen letterlijk in het duister tast: DiRT Rally oogt af én next-gen.
Ook de handling is spot-on. Hell, het was zó lang geleden dat ik een echte rallysim speelde, dat ik al bij de eerste bocht te laat op de rem 'trapte' en onverbiddelijk het ravijn in kukelde. Want dat is DiRT Rally: meedogenloos.


**weetje • weetje**

*Is de realistische racegame aan een revival bezig? Met de recente release van Project CARS, alsook het aankomende F1 2015 en dus DiRT Rally, lijkt het er wel op. Belangrijker nog: betekent dit dat Ed binnenkort weer eens een reviewtje zal tikken? Stay tuned...*

Het zorgt voor een onweerstaanbare mix van adrenaline en angst. Word je overmoedig? Een crash is zeker. Rij je echter te safe? Vergeet die podiumfinish dan maar. Iedereen die Project CARS heeft gespeeld, weet exact wat ik bedoel.

> **"DiRT Rally biedt een onweerstaanbare mix van adrenaline en angst."**

## Fok het

Natuurlijk is DiRT Rally (nog) niet perfect. Zo vind ik de wagens er in third-person wat 'zweverig' uitzien, alsof ze gemaakt zijn van papier-maché in plaats van staal. Ook is het spel qua content momenteel aan de karige kant, met drie verschillende omgevingen (wel met elk een stuk of tien verschillende stages) en slechts een handjevol auto's.
Toch, fok het. Wanneer je klaar bent met Griekenland, Monte Carlo en Wales, heeft Codemasters vast de volgende set courses al klaarstaan. Daarnaast geniet ik nú al meer van DiRT Rally dan van veel recente genrebroeders... als die er al zijn. ★




**VERWACHTING GRADDUS:**
Met 200 kilometer per uur op een blinde bocht afrijden, louter vertrouwend op de aanwijzingen van m'n co-piloot. Zucht, wat heb ik dat gemist... De enige vraag die overblijft, is hoe hard DiRT Rally gaat als die shit daadwerkelijk AF is?

- ✚ Realisme!
- ✚ Hardcore!
- ✚ Voelt nu al 'volwaardig'.
- ━ Qua content nog karig.

SPECS
RACEGAME
CODEMASTERS
OUT NOW (EARLY ACCESS)

# BATTLEBORN





**Als we het hebben over een kleurrijke shooter met geflipte personages en uitgebreide upgrade-mogelijkheden zullen de meeste gamers met hartjes in hun ogen denken aan Borderlands. Tjeerd ging echter naar Santa Monica voor een game die de herinnering aan Borderlands juist moet doen verbleken: Battleborn.**



*Zou een leuke gast zijn, die paddenstoelenman, als ie maar niet altijd zo liep te zwammen.*

Wat hebben een butler-robot, een paddenstoelman, een vampier-samurai, een vierarmige heks en nog 21 andere bizarre schepsels met elkaar gemeen? Nou, ze vechten allemaal om te overleven rondom de allerlaatste ster in het universum.
Het is namelijk flink mis als de superslechterik Rendain een manier heeft gevonden om sterren te vernietigen. En of je nou paddenstoelman of een vampier-samurai bent, zonder een zon ben je de sjaak. En dat vooruitzicht leidt ertoe dat iedere beschaving, iedere held, soms met planeet en al, naar de allerlaatste ster reist om te vechten voor de overleving van het, uhm, leven.

## Geen serieuze koek

Battleborn wordt de nieuwste game van Gearbox. Inderdaad, de ontwikkelaar van (o.a.) Borderlands, dat met hun nieuwe game nog maar eens bevestigt niet zo te houden van serieuze en realistische koek.
Maar ook al is het over de top verhaal en het stijltje in de lijn van Borderlands, de ontwikkelaar steekt met Battleborn toch ook op een andere manier de kop boven het maaiveld uit. Leer bijvoorbeeld Marquis kennen, de butler-robot die na een firmware update ineens trekjes van een held begint te vertonen. Marquis beschikt over een sniper rifle en is van een afstandje dodelijk. Verder kan Marquis bijvoorbeeld een bubbel om z'n vijanden heen plaatsen, die daardoor schade oplopen en vertragen.
Of Montana, een immense spierbonk die zelf ontzettend veel schade kan hebben en tegelijkertijd met een minigun in zijn knuisten flink uitpakt. Montana is niet snel en z'n minigun heeft soms last van oververhitting, maar hij kan z'n wapen afkoelen met ijs en hij heeft een supercharge move, waarmee ie z'n vijanden kan verrassen en ineens bovenop hun neus zit.

**"Gearbox heeft me op het puntje van mijn stoel gekregen."**

**weetje • weetje**

*Het stoort de makers bij ontwikkelaar Gearbox heel erg dat je progressie in veel games zo vastligt. In Battleborn hoef je je daar niet druk om te maken, want je kunt op elk moment voor een andere held kiezen. En alle ervaringspunten die je hebt verdiend met een held, kun je gewoon meenemen.*



*Tjeerd noemt dat wapen van Montana een Minigun... Tja, ze zijn ook heel wat gewend in z'n geboortedorp Slappeterp.*

## Diversiteit

Zo heeft elke held in Battleborn zijn eigen sterke punten en kun je elkaar aanvullen met de kwaliteiten die elk personage uniek maakt.

Tijdens mijn speelsessie heb ik een bepaalde missie zes keer doorgespeeld en alle zes keer had ik een andere ervaring dankzij de diversiteit van de personages. Het is iets wat je op de achterkant van het doosje zet - en ongetwijfeld zal dat ook gebeuren - maar gelukkig is het in dit geval geen onzin.
Battleborn beschikt over 25 'helden' die het universum voor uitsterven moeten behoeden. Dat doe je in een uitgebreide campagne die je zowel in je eentje als in co-op met maximaal vijf man kunt doorlopen.
Het bijzondere aan Battleborn is dat je op twee verschillende manieren kunt levelen: een algemeen levelsysteem, waarbij je in multiplayer én singleplayer progressie maakt, maar ook eentje waarin je per match/missie begint bij level 0 en tot level 10 kunt komen, waarbij je bij elk level een zogenaamde 'augmentation' kunt kiezen. Zo kun je bij het behalen van level vier bijvoorbeeld de gun van Marquis uitbreiden tot lange afstand, of juist kiezen voor een exemplaar voor middellange afstand.



Tjeerd heeft slechts het topje van de ijsberg gezien, schrijft ie. Daar houden Friezen toch van?

## Zoek de balans

Dat de personages zo totaal anders zijn en ook compleet verschillend spelen, maakt van elke missie dus weer een andere ervaring, maar het geeft de makers ook kopzorgen.
Ik schoot Steve Gibson, vicepresident van Gearbox, aan en vroeg hem waarom we in Santa Monica maar zo'n relatief klein gedeelte van de game te zien kregen. Zijn antwoord was bijzonder eerlijk: het balanceren en het op elkaar afstellen van al die helden is een hels karwei; een karwei waar ze nog lang niet klaar mee zijn. En dat is dus de verklaring waarom we ook nog zo weinig konden zien van de algehele progressie, de gear (ja, die is er dus ook!) en de competitieve multiplayer modus.

## Topje van de ijsberg

Ik heb dus eigenlijk nog maar het topje van de ijsberg gezien en dat maakt het moeilijk om een duidelijke verwachting uit te spreken.
Ik vond bijvoorbeeld de meeste helden erg goed bedacht en de gameplay was bijzonder afwisselend en leuk. Maar daarnaast was de humor een beetje hit and miss, ontbrak de echte impact van de wapens en zijn er veel dingen waarover we nog in het duister tasten.
In hoeverre is de balans okay, hoever zal het levelen gaan, hoeveel gear is er te verzamelen, hoe spelen de competitieve modi?
Ik ben er heel erg benieuwd naar, maar één ding is zeker: Gearbox heeft me nu al op het puntje van mijn stoel gekregen.

## 'GÉÉN MOBA!'

**In de multiplayer modus Incursion zijn er twee teams met een basis, creeps en turrets, en in combinatie met de helden werd Battleborn tot grote frustratie van de makers door de media omgedoopt tot 'MOBA-shooter'.**
**Steve Gibson van Gearbox wilde daar nog wel effe op reageren: "Ja, er is inderdaad één multiplayer modus die er iets van wegheeft, maar het is zo frustrerend dat juist dat blijft hangen! Het is net alsof je zegt dat Borderlands een Diablo kloon is. We doen iets nieuws, en dat kun je niet categoriseren als iets dat er al is. Battleborn buigt juist genres naar elkaar toe."**



Phoebe kan alles met haar degens. Mijn vrouw trouwens met deeg.



**weetje • weetje**

*Battleborn heeft een verhalende campagne die je in je eentje of met vier vrienden kunt spelen en drie competitieve modi, waarin je het met je team van vijf, opneemt tegen vijf andere spelers.*

# WIE ZIJN DE HELDEN?

**Het draait in Battleborn vooral om de helden, die allemaal even bijzonder zijn. De 25 helden zijn onderdeel van vijf facties en elke factie komt uit een ander sterrenstelsel. Sommige helden hebben zelfs hun eigen planeet meegenomen, dus je kunt losgaan op hun thuiswerelden. Tijdens mijn speelsessie in Santa Monica kon ik kiezen tussen de eerste tien helden. Om jullie alvast een idee te geven welke weirdo's je zoal gaat tegenkomen, stel ik deze tien vast aan je voor.**



### RATH
**Klasse:** Melee
**Wapens:** Katana's
Rath is een Tron-achtige vampier, maar noem hem niet zo, want hij neemt dat niet heel erg sportief op. En met niet heel erg sportief bedoel ik eigenlijk dat ie je lek steekt met zijn katana's. Als je 'm echt boos maakt, bereid je dan voor op zijn ultimate: de katana wervelwind. Brrr.

### PHOEBE
**Klasse:** Melee
**Wapens:** Degens
Phoebe lijkt een schattig meisje, maar dreig je haar sterretje op te blazen - uhm... dat kwam er enigszins verkeerd uit - dan zijn de rapen gaar en kruist ze haar degens met je! Ze is vooral effectief op korte afstand, maar pas ook op voor haar Blade Whip, waarbij ze al haar degens van veraf naar je toe slingert.

### OSCAR MIKE
**Klasse:** Assault
**Wapens:** Assault rifle en granaten
Oscar Mike is de typische militaire shooter gast met zijn assault rifle, hij is zo over the top cliché dat het weer soort van origineel is. Kijk uit voor zijn granaten en airstrikes, want die zijn, in tegenstelling tot zijn patserige push ups met één hand, wél dodelijk.

### MIKO
**Klasse:** Medic
**Wapens:** Werpmessen
Miko is een wandelende paddenstoel wiens wereld uitgeroeid is, en dat is best sneu, want paddenstoelen staan nou eenmaal graag in een groepje. Hij valt aan met zijn werpmessen en stinkpaddenstoelen, maar z'n grootste kracht is toch zijn helend vermogen, ideaal in co-op!

### MARQUIS
**Klasse:** Ranged
**Wapens:** Bindlebane, wandelstok-sniper
Marquis is de voormalige robot-butler van Phoebe die door een firmware update smacht naar moorden op het slagveld. Marquis heeft ook een robot-uil genaamd Hoodini die patrouilleert en kan ontploffen als er een vijand in de buurt komt. Dus pas maar op als dit uiltje knapt.

### BOLDUR
**Klasse:** Melee
**Wapens:** Gigantische bijl
Hij is lelijk en klein maar enorm, als je begrijp wat ik bedoel. Boldur is het koppige type, die de laatste 2000 jaar heeft overleefd in een bos, met zijn gigantische bijl en zijn schild. Hij mag dus niet zo groot zijn, hij is niet klein te krijgen. Als je begrijpt wat ik bedoel.

### CALDARIUS
**Klasse:** Heavy
**Wapens:** Machinegeweer en kettingzaag-zwaard
Caldarius is een enorme Gundam-achtige superrobot die hakken op een korte afstand afwisselt met het gebruik van z'n machinegeweer. Z'n jetpack geeft hem af en toe een verrassende boost, dus vergeet niet regelmatig omhoog te kijken.

### ORANDI
**Klasse:** Witch
**Wapens:** Magische vuurballen
Orendi is een heks die er ook op het slagveld een flinke heksenketel van kan maken. Ze heeft maar liefst vier handen, waarmee ze de gekste trucs uit kan halen. Pas op voor haar magische toverballen, maar ook voor de superlaserstraal.

### THORN
**Klasse:** Ranged
**Wapen:** Pijl en boog
Ze is rank en snel, maar oh zo dodelijk. Thorn is een elf-achtige boogschutter die van een afstand flinke damage kan doen. Ze ziet er schattig uit, maar schijn bedriegt: ze vervloekt haar vijanden voor extra damage en kan vijf pijlen tegelijkertijd schieten.

### MONTANA
**Klasse:** Heavy
**Wapen:** Minigun
Het zou zomaar de broer van Sangief kunnen zijn, maar dan met een hoofd dat iets te heet gewassen is. Deze beer van een vent klampt zich aan z'n minigun vast alsof het de borsten van Kate Upton zijn.

**VERWACHTING** ***TJEERD:***
Battleborn heeft me als hero-shooter positief verrast en belooft daarnaast nog een shitload aan die erg goed klinken. Toch hou ik een flinke slag om de arm, want ik heb het idee dat ik nog geen vijf procent van de game gezien heb.

+ Kleurrijke helden.
+ Afwisselende gameplay per held.
- Heel veel beloftes: eerst zien...
- Humor is hit and miss.

HERO SHOOTER
GEARBOX SOFTWARE / 2K GAMES
2015/2016

# KILLING FLOOR 2



**Met games over griezelige mutanten moet je niet bij Tjeerd aankomen. En al helemaal niet als die creeps nog eens super agressief zijn ook. Toch lieten we die lange effe zweten met de Early Access versie van Killing Floor 2, en tot onze verbazing hield hij dat best nog een tijdje vol...**



*Voor Tjeerd was deze game al eng; moet je nagaan hoe eng het voor Florian zou zijn om 'Killing Floor' te spelen...*

PC PREVIEW

Eerlijk gezegd voelde ik me een beetje genaaid toen Jan mij de preview van Killing Floor 2 gaf. Niet meteen, want ik had best wel zin om effe wat nieuws te spelen en van Killing Floor had ik nog nooit gehoord. Maar toen ik de trailer bekeek, begon ik wel toch wel effe te zweten.

De Zed's zijn geen lieverdjes. Mislukte kloonexperimenten hebben ervoor gezorgd dat deze zogenaamde 'specimen' ontsnapten, waarna de hel is losgebroken. Eerst in Londen, later ook in Parijs en andere delen van Europa.

Ik zag Zed's met spinnenpoten, schreeuwende Zed's en dikke, accuzuur kotsende Zed's, en daar werd ik niet blij van. Gillend wegrennen (mijn eerste gedachte) is namelijk geen optie; jij bent immers de held die de wereld moet redden van deze ellendige viezeriken.

Gelukkig krijg je genoeg dikke wapens om de creeps de eeuwige Zed-velden mee in te jagen, en uiteindelijk de knettergekke kloondirecteur te verslaan. Je kunt dat in je eentje doen, maar daar schiet je niet zoveel mee op, want je zult dan al snel op het menu komen te staan van de hongerige Zed's.



**weetje • weetje**

*Ontwikkelaar Tripwire Interactive is opgericht nadat ze de Unreal Tournament mod Red Orchestra: Combined Arms hadden gemaakt. Tripwire ging onder andere verder met Red Orchestra en bracht in 2013 ook nog de shooter Rising Storm uit.*

## Co-op met zes man

Killing Floor 2 is een co-op shooter waarin je met maximaal zes man moet zien te overleven. Golf na golf proberen de evil creatures je het leven zuur te maken, terwijl je als team moet samenwerken om uiteindelijk bij de eindbaas te komen.

Je kunt kiezen uit zogenaamde 'Perks', wat eigenlijk gewoon Classes zijn. Je hebt daarbij de keuze uit Commando, Assault, Support of Medic, maar er zijn ook minder conventionele classes, zoals de Berserker, die heel goed is op korte afstand.

**"De maps zagen er heerlijk luguber en sfeervol uit."**

Met het vermoorden van die ellendige horrorbeesten, verdien je Dosh, waarmee je na een ronde nieuwe wapens kunt kopen. Daar zit wel een limiet aan, want je kunt niet alles met je meetorsen. En als je daarna nog geld over hebt, dan gooi je de poet toch gewoon op een hoop zodat je teamgenoten ook wat hebben?

## Geen fijne verrassing

Killing Floor 2 draait op de Unreal Engine 3 en de maps die ik kon spelen (Parijs, de Alpen en het Kloonlab) zagen er heerlijk luguber en sfeervol uit. De belichting zorgt ervoor dat je je op sommige plekken niet echt op je gemak voelt, en dat is terecht, want als er ineens een spinnenzombie uit de schaduwen komt kruipen, is dat niet echt een fijne verrassing.

De maps zijn redelijk groot en je kunt gaan en staan waar je wil. Samen met je co-op maten kun je dus zelf kiezen waar je de Zed's gaat bestrijden, al moet je na elke aanvalsgolf weer naar een andere plek op de map om nieuwe gear te kopen. Dat maakt de gameplay wel wat afwisselender, maar kan ook niet verbloemen dat de game verder weinig diepgang kent.

## Dicht bij elkaar

Het hele ding met een co-op shooter is dat er geen ruk aan is als je in een team zit dat maar wat aankloot, niet samenwerkt en er gewoon een rommeltje van maakt, maar ik heb dat in de potjes die ik tot nu toe heb gespeeld eigenlijk nog niet meegemaakt. Iedereen bleef netjes gegroepeerd en hielp elkaar waar het nodig was.

Of dat nou kwam omdat niemand zich echt op z'n gemak voelde en iedereen instinctief bij elkaar wilde blijven, of simpelweg omdat de community gewoon fijn is... ik weet het niet, maar het was wel lekker zo. ★



*Aaaah Parijs... Ik wil ooit nog eens een strandtent in Zandvoort beginnen waarin ik alleen Franse ontbijtjes serveer. De naam heb ik al: Croisssantvoort. Of een Franse ijssalon met de naam Parijs met slagroom.*



**weetje • weetje**

*Killing Floor is begonnen als Unreal Tournament mod in 2005 en pas later, in 2009, uitgebracht als retail game.*



**VERWACHTING *TJEERD:***

De Early Access van Killing Floor 2 loopt verrassend soepel, ziet er goed uit en voelde dan ook niet als een vroege versie. Met zes man co-op Zed's afknallen is tof, al hoop ik dat er nog wat modes bijkomen om de houdbaarheid te bevorderen.

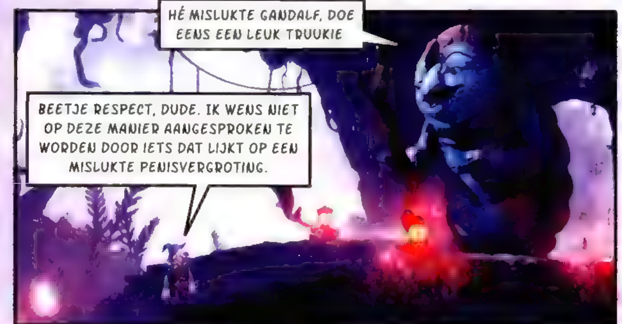
- + Zes spelers co-op.
- + Grote, sfeervolle maps.
- - Houdbaarheid.
- - Nog maar één eindbaas?

CO-OP SHOOTER
ICEBERG INTERACTIVE
1 - 6 SPELERS
NNB

# TRINE 3

## THE ARTIFACTS OF POWER

**Pontius de soldaat, Amadeus de tovenaar en Zoya de dievegge zijn terug voor hun derde avontuur in Trine 3: The Artifacts of Power. De game is al uit op Steam Early Access, dus Nino ging snel aan de slag met het olijke trio.**




In de Trine platformers moet je de skills van drie verschillende personages gebruiken om puzzels op te lossen. Pontius gaat vijanden te lijf met zwaard en schild, waarbij hij die laatste kan gebruiken als opstapje voor zijn twee vrienden of om te zweven zoals Link dat doet met een Dekublaadje. Amadeus kan objecten laten zweven en blokken tevoorschijn toveren en Zoya beschikt over een grappling hook en pijlen.



**weetje • weetje**

*Als je de prachtige, sprookjesachtige soundtrack van Trine 1 & 2 kon waarderen, is er alle reden om naar Trine 3 uit te kijken; componist Ari Pulkkinen neemt namelijk voor de derde keer de muziek voor zijn rekening.*

Tussen de drie pupkes switchen kan in real-time en voor de meeste puzzels moet je ze alle drie gebruiken.

### Drie dee(l)tjes

In de eerste twee games gebeurde dat allemaal sidescrollend van links naar rechts, in Trine 3 heeft het Finse Frozenbyte de derde dimensie geïntroduceerd. Sommige gebieden hebben simpelweg wat diepte gekregen, op andere stukken ren je à la Crash Bandicoot richting de achterkant van het scherm en vliegt de camera met je mee. Deze verandering, waar Trine's prachtige sprookjesachtige wereld zich overigens perfect voor leent, zorgt ervoor dat dit derde deel substantieel anders aanvoelt dan de eerste twee.



*Een van de drie gaat zo op z'n bek, en ik weet al wie.*




**"Frozenbyte heeft toegezegd dat de volledige game een level editor gaat krijgen, en dat kan nog wel eens moddertje vet worden."**

De gameplay kan strakker, maar Frozenbyte heeft al aangegeven dat ze deze periode in Early Access gebruiken om vooral het nieuwe 3D aspect van de game te tweaken, dus daar moeten we dan maar op vertrouwen.

### Beetje buggy

Momenteel is Trine 3 voor twee tientjes te koop op Steam Early Access. Daarvoor krijg je de eerste twee levels van de game en een paar challenge rooms. Als je een beetje doorspeelt, ben je daar in een uurtje of twee doorheen, maar uiteindelijk moet de game zo'n zes uur lang worden.
Op dit moment is Trine 3 veel te kort en te buggy om aan te raden. De performance is niet optimaal, de gameplay heeft nog heel wat tweaks nodig en er is niet genoeg content om de twintig euro te rechtvaardigen. Toch ben ik ervan overtuigd dat de uiteindelijke versie die twee tientjes wél waard gaat zijn. De eerste twee delen in de serie waren prima en de potentie van dit derde deel is duidelijk zichtbaar. Frozenbyte heeft toegezegd dat de volledige game een level editor gaat krijgen, en mits goed uitgevoerd kan dat nog wel eens moddertje vet worden.
Als je de game nu koopt, krijg je automatisch de volledige versie die later dit jaar uitkomt. Als je wacht, betaal je daar waarschijnlijk een tientje meer voor. ★



**weetje • weetje**

*Wil je de game in actie zien, check dan PU.nl/Trine3*

**VERWACHTING** ***NINO:***

De potentie van Trine 3 is al duidelijk zichtbaar, maar de game heeft op dit moment nog niet genoeg om het lijf om de aankoopprijs te rechtvaardigen.

- \+ Eindelijk 3D gameplay.
- \+ Prachtige graphics.
- \- Beetje buggy.
- \- Weinig content.

BASIS
PUZZEL PLATFORMER
FROZENBYTE
OUT NOW OP EARLY ACCESS

# VANAF NU WORDT HET...

# SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:



## SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"ALS EEN TEKENING VAN MIJN VIJFJARIGE ZOONTJE ER ZO UIT HAD GEZIEN, ZOU IK HEM EEN DRAAI OM ZIJN OREN GEVEN EN Z'N VINGERS BREKEN."



Je moet er toch niet aan denken dat Tjeerd ooit kinderen krijgt...

## NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"KINDEREN COMAZUIPEN, LACHEN OM YOUTUBE-FILMPJES VAN DE KILLER CLOWN EN HOEVEN DANKZIJ ONLINE WEBSHOPS NIET MEER MET EEN FAKE ID LANGS INTERTOYS VOOR GTA, CALL OF DUTY OF MORTAL KOMBAT X."



Kleine kans dat Graddus ooit kinderen neemt.

## SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



## SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND




## JAN

We houden soms ons hart vast voor Jan. Wat die gast allemaal tegelijkertijd doet, is bijna onmenselijk. Als we al z'n activiteiten voor PU op een rijtje zouden zetten, had dit stukje geen kadertje maar een spread moeten zijn.

Zo hield hij vorige maand een bevlogen presentatie voor de directie (over de toekomst van PU), was ie verantwoordelijk voor PU's Minecraft Magazine en de Schoolagenda (die deze maand in de winkels liggen), moesten er natuurlijk meerdere tripjes worden gemaakt (o.a. naar Sint Petersburg), testte hij spulletjes voor PUlaria (de Honor 4X phone), sloot hij verschillende commerciële deals (moet ook gebeuren), was hij nog eens 'Jan de regelaar' inzake alle E3 voorbereidingen (van auto- en villahuur tot persafspraken), en ongetwijfeld zijn we dan nog de helft vergeten. Je kunt je bijna niet voorstellen dat Jan ook nog eens een druk gezin heeft met twee opgroeiende kinderen... Okay, Ed kan nog wel eens heel pissig op 'm worden als ie weer eens een deadline mist, maar het blijft een Speciale Redacteur, die Jan.

# REVIEWS

## IN DIT NUMMER



## OOK GESPEELD

- SNAKEBIRD
- MAGICKA 2
- NOT A HERO
- PEGGLE BLAST
- THE EVIL WITHIN: THE EXECUTIONER
- GUNS, GORE & CANNOLI
- OPERATION ABYSS: NEW TOKYO LEGACY
- FOSSIL FIGHTERS FRONTIER
- ULTRA STREET FIGHTER IV
- PAPER MARIO
- FARMING SIMULATOR 15
- INVISIBLE, INC.

# UIT BESCHERMING OF UIT PURE ANGST?

# CENSUUR IN GAMES



**Er is weinig zo irritant als een game niet kunnen spelen omdat de overheid 'm verbiedt vanwege content die schadelijk zou zijn voor onze tere zieltjes. Toch is dát volgens Samuel geen censuur, want aan de game zelf wordt immers niets veranderd...**




*"De wereld is eindelijk je bitch. Net als ik. Het enige wat je nu nog hoeft te doen, is het bij de haren pakken, voorover laten bukken en het te..."*
Dit, eh, uiterst poëtische stukje dialoog komt uit het openingsfilmpje van DmC: Devil May Cry. In de onlangs uitgebrachte Definitive Edition van de game eindigt hetzelfde stukje echter al bij het woord 'bitch'. Het maakte sommige fans laaiend, aangezien zij vonden dat een 'definitieve versie' niet gecensureerd mocht zijn.
Van censuur was echter geen sprake. Dit expliciete stukje tekst was niet bewerkt omdat het van hogerhand moest, maar omdat ontwikkelaar Ninja Theory het zélf wilde (waarschijnlijk omdat ze het toch enigszins tenenkrommend vonden).
Het is goed om te weten wat het verschil is tussen games die gecensureerd worden, herzien worden en in z'n geheel verboden worden. Ik focus me in deze special op actuele en opvallende voorbeelden van dat eerste. En dan voornamelijk op de drie onderwerpen waar men het meest bang voor lijkt te zijn: seks, drugs en geweld.

## SEKS BLIJFT EEN TABOE

Lust is een van de meest universele menselijke driften, dus het lijkt belachelijk dat games die goedgekeurd zijn voor oudere tieners en volwassenen alsnog gecensureerd worden. Dat de daadwerkelijke daad überhaupt zelden te zien is, maakt het nog dwazer.
Zo zit er in **The Order 1886** een bordeelscène waarin we een hoer aan het werk zien met een klant. In onze versie zien we een blote tiet uit haar shirt hangen, maar in Japan (nota bene hét land van de perverse media) zien gamers slechts een shot van haar hoofd.
Ook GTA V heeft het in Japan moeten ontgelden: zo dragen alle strippers stickers op hun tepels en heb je niet langer de keuze om een 'dienst' te kiezen (of ook maar iets te zien) als je een hoer oppikt.
Dat sommige censuur terecht is, blijkt uit de veranderingen die zijn gemaakt voor de westerse versie van de geweldige JRPG Bravely Default voor de 3DS. De personages in de Japanse versie waren uitermate schaars gekleed en maakten veel seksuele opmerkingen. Het probleem? Al die personages waren minderjarig, tussen de 15 en 17 jaar oud. Onze versie heeft ze wat meer aangekleed en 18 jaar oud gemaakt. Gelukkig maar.
Weer anders is het 'verbod' op het gebruik van sexy outfits in officiële toernooien van Dead or Alive 5: Last Round. Dit is opvallend omdat de censuur afkomstig is van de community zelf, in een poging om het competitieve imago van het diepgaande vechtspel te verbeteren. En, hilarisch genoeg, ook zodat spelers niet te veel afgeleid kunnen worden tijdens uiterst competitieve potjes. Tja, het bloed moet overduidelijk in de hersenpan blijven en niet ergens anders naartoe stromen, hè?



## DE DRIE G'S: GORE, GRUWELIJKHEDEN EN GEWELD

Het is ironisch hoeveel gecensureerde games er de afgelopen jaren zijn uitgekomen op de familievriendelijke consoles van Nintendo.
Zo zie je in de Amerikaanse versie van de Wii game **No More Heroes** gigantische bloedfontijnen wanneer vijanden door jouw zwaard onthoofd of verminkt worden. In alle andere regio's, inclusief de onze, verdwijnen de vijanden echter in een aswolk. In de latere PlayStation 3 versie werd het cartoony bloed echter in ere hersteld, ook hier.





# GENIET, MAAR MET MATE

## (EN LIEVER HELEMAAL NIET)

Er is niks okay aan drugsverslaving, dus dat gebruik van bepaalde middelen gecensureerd wordt, kunnen we wel enigszins begrijpen. Wat we níet kunnen begrijpen, is dat er in Australië moeilijk wordt gedaan over drugs in een over de top game als Saints Row IV. Sterker nog: het zijn niet-bestaande alien drugs, maar toch is de Girls Night Out missie daar weggeknipt.
Nou boeit het ons verder geen aars wat ze daar Down Under uitspoken, maar soms heeft hun gezeik ook invloed op ons: de pijnstiller Med-X in **Fallout 3** heette eerst gewoon morfine. De Aussies vonden dat echter niet kunnen, waardoor het voor 't gemak wereldwijd veranderd werd naar Med-X.







Nog belachelijker is het wanneer referenties naar 's wereld meest sociaal geaccepteerde drug worden gecensureerd, namelijk alcohol. Zo draagt een van de boksers in de Wii game **Punch-Out!!** de naam Soda Popinski. Deze Russische bokser haalt z'n kracht uit de flesjes frisdrank die hij tijdens de match stiekem drinkt. Ja, wij zijn achterlijk; Rusland staat om een heel andere soort drank bekend. De echte naam van deze gast was dan ook Vodka Drunkenski...

"DE BESTE GAMES BIEDEN EEN PASSENDE CONTEXT VOOR GEWELD, SEKS OF DRUGSGEBRUIK."



Over bloed gesproken: in de Japanse versie van Metal Gear Rising: Revengeance bloedt Raiden geen rode, maar witte vloeistof. Schunnige grapjes daargelaten, is deze censuur nog énigszins passend, gezien Raiden z'n oude cyborglichaam in Metal Gear Solid 4 nog op wit 'bloed' draaide.
Ook Metal Gear Solid: Peace Walker ziet er in Japan anders uit, want waar Snake in onze versie bijna doodgemarteld wordt met elektrische knuppels, wordt hij in de Japanse versie geteisterd door... lachknuppels. Écht; in plaats van dat je Snake hoort gillen van de pijn, hoor je hem daar kei- en keihard lachen.
Wat dan weer bij ons gecensureerd is, zijn de executies die je kunt uitvoeren in de MP van **The Last of Us**. Waar je in de Amerikaanse versie hoofden kunt poppen met een shotgun en afgerukte ledematen kunt zien vliegen bij explosies, is onze versie een stuk braver: hoofden, armen en benen blijven keurig aan de romp vastzitten. Geweld mág blijkbaar, als we ons hoofd er maar bijhouden.

# SOMS IS CENSUUR BEST GRAPPIG

De draagbare versie van de JRPG **Persona 2** bevat een bijzondere optionele baas: Hitler. Atlus vond dat niet heel relaxed, dus toen zij de game naar de PSP brachten, hernoemden ze hem in 'Führer' en gaven ze Adolf een kekke zonnebril. Wat ze dus eigenlijk hebben gedaan, is Hitler een portie swag geven. LOL.
Ook Valve weet hoe censuur toe te passen, want toen Duitsland voor de zoveelste keer moeilijk deed over het geweld in hun games (deze keer: Team Fortress 2) veranderde het bedrijf de sterfanimatie van het Scout-personage. Bij ons knalt hij bij een explosie uit elkaar en zien we lichaamsdelen vliegen, maar bij onze oosterburen wordt hij gereduceerd tot... eh, een hoopje hamburgers, eendjes, ballonnen, visgraten en een éénwieler! Vele malen hilarischer en het past eigenlijk ook veel beter bij de luchtige, cartoony stijl van de game. Censuur is klote, maar als het zo wordt aangepakt, zouden we er veel minder problemen mee hebben.



## Angst

*"Er zijn veel kwetsbare kinderen die erover zullen nadenken om deze handelingen uit te voeren."* Dit waren halverwege de jaren negentig de woorden van de Amerikaanse senator Joseph Liebermann en het vat perfect samen waarom overheden games überhaupt aan censuur onderwerpen: ze zijn bang.
Bang dat de gepresenteerde thema's het doel van genot ontstijgen en het mensen daadwerkelijk motiveert om slechte dingen te gaan doen. Een belangrijk en enigszins begrijpelijk argument hiervoor is dat games een áctief medium zijn (de speler voert de handeling bewust uit) terwijl je bij boeken, muziek, radio, tv en films geniet van een passieve ervaring.
Maar actief of niet, bijna elke gamer plaatst zijn of haar handelingen binnen de context van het spelletje, namelijk dat de 'slechte' dingen die plaatsvinden binnen het verhaal van de game meestal een logische reden hebben. Ja, je schiet iemand op gedetailleerde wijze door z'n schedel heen, maar die persoon was een terrorist die onschuldige mensen wilde opblazen, et cetera.

## Onnodig expliciet

De beste games bieden dus een passende context voor geweld, seks of drugsgebruik. Het zijn de games die dat niet doen (waar die dingen een doel op zich zijn) die onnodig expliciet zijn, en speciaal gemaakt lijken voor de sicko's onder ons die hun duistere fantasieën graag willen uitleven.
Zolang wij echter allemaal de games blijven ondersteunen die een juiste, relativerende context bieden aan geweld, seks en drugs, zullen we steeds minder met censuur te maken hoeven hebben. Een mooi streven.

# DE GESCHIEDENIS VAN

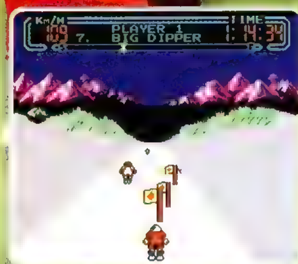





## HET RARE MAAR WARE VERHAAL

**Wie in de jaren negentig de gelukkige bezitter was van een SNES en/of N64, bewaart ongetwijfeld warme herinneringen aan Rare games als Donkey Kong Country, Killer Instinct, GoldenEye en Banjo-Kazooie. Maar helaas is het lang geleden dat Rare spellen van dat kaliber voortbracht. Jurjen vroeg zich af hoe dat zo gekomen is, en dook diep in de geschiedenis van het Engelse bedrijf.**

## VAN SLALOM TOT YOOKA-LAYLEE



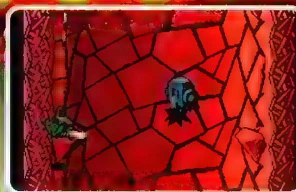

**Slalom (NES - 1987)**
Onder de naam Ultimate waren al wat games voor homecomputers uitgebracht door de oprichters van Rare, maar Slalom was de eerste game die onder het eigen label verscheen. De titel leverde zo ongeveer wat je ervan zou verwachten: je moest een skiënd mannetje voorbij boompjes, sneeuwpoppen en andere obstakels sturen.




**Wizards & Warriors (NES - 1987)**
In deze platformer is de technische vooruitstrevendheid en ambitieuze aanpak van Rare al goed herkenbaar. Sure, het was een platformer, maar dan wel eentje in een fantasiewereld, inclusief RPG-elementen, eigenzinnige controls, een sfeervolle soundtrack en voor die tijd uitmuntende graphics. Er verschenen drie sequels.



**Snake Rattle 'n' Roll (NES - 1990)**
Je bent een slang die in kleurrijke pseudo 3D-werelden vol bonussen en gekke verrassingen balletjes moet vreten om steeds langer te worden, met op de achtergrond blikkerige rock 'n' roll. Soms moest je aan voeten likken. Het was allemaal nog briljanter als dit klinkt, zeker in de co-op stand.



**Battletoads (NES - 1991)**
Battletoads was misschien niet de beste, maar wel de bekendste en sowieso de moeilijkste van de dik veertig games die Rare op de NES heeft uitgebracht. Deze beat 'em up was speltechnisch zeer divers, met klimstukjes, schietsecties, race-uitdagingen en 'finishing moves'. Qua beeld en geluid leverde Battletoads het hoogst haalbare op de NES.



**Donkey Kong Country (SNES - 1994)**
Nadat Nintendo het bedrijf voor (bijna) de helft had gekocht, mocht Rare een franchise kiezen om met hun geavanceerde CGI-techniek tot leven te wekken. Ze kozen voor Donkey Kong. Toen Donkey Kong Country verscheen was dat werkelijk sensationeel.



In april van dit jaar kwam het beginnende Engelse bedrijfje Playtonic met een Kickstarter campagne voor een nieuwe 3D-platformgame: Yooka-Laylee. Die campagne verliep voorspoedig. Wat heet: het funding goal van 175.000 pond was na 38 minuten bereikt en een dag later stond de teller al boven de miljoen - een nieuw Kickstarter record.
Niet slecht, voor een beginnend Engels bedrijfje. Alleen is Playtonic natuurlijk niet zomaar een beginnend Engels bedrijfje. Playtonic bestaat namelijk geheel uit ex-medewerkers van Rare. Vooral mensen die ooit aan Banjo-Kazooie werkten.
Yooka-Laylee is overduidelijk op Banjo-Kazooie gebaseerd. Kleurrijke 3D-werelden, sprankelende muziek, mal mompelende beesten, inventief bedachte spelmogelijkheden...
Als het succes van Yooka-Laylee íets bewijst, is het dat wij gamers nog steeds warmlopen voor die typische Rare magie. Maar waarom komt Rare daar dan zelf niet meer mee?

## SPRINGLEVEND

Ergens in mijn hersenen bevindt zich een schimmig steegje waar dode spelontwikkelaars als Acclaim, Midway en THQ liggen begraven. Gek genoeg worden mijn gedachten ook die steeg in getrokken als ik aan Rare denk, terwijl het bedrijf toch nog steeds springlevend is!
In 2009 lanceerde Rare nog een nieuwe Banjo-Kazooie, in 2010 kwam het met de miljoenenhit Kinect Sports, en twee jaar geleden werd nog gewoon een nieuwe Killer Instinct voor de Xbox One uitgebracht.

Okay, okay, die Banjo-Kazooie reed met z'n boutjes en moertjes ver bij de verwachtingen van fans vandaan, Kinect Sports was een voorspelbaar aftreksel van Wii Sport en Killer Instinct is op z'n best een remake van het origineel uit 1995. Maar wat je ook van de games vindt, een dood bedrijf had ze niet uitgebracht.
Hoe komt het dan dat Rare toch blijft voelen als een dood bedrijf?

## VERTREKKEND TALENT

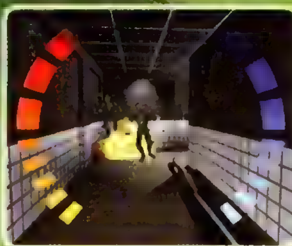
Om te beginnen zijn er sinds de hoogtijdagen van Rare nogal wat mensen uit het bedrijf vertrokken. Met name om aan de hoge werkdruk te ontsnappen, zo schijnt het.
In 1997 vertrok het eerste groepje getalenteerde ontwikkelaars om voor zichzelf te beginnen. In 1998 vertrok Martin Hollis, de producer en director van zowel GoldenEye als Perfect Dark, samen met andere mensen die een belangrijke rol speelden bij de ontwikkeling van deze glanstitels. En zo bleef langzaam maar zeker, jaar na jaar, het talent uit Rare sijpelen. In 2007 zijn met Tim en Chris Stamper zelfs de oprichters van Rare opgestapt!
Rare doet denken aan zo'n rockband die maar blijft optreden, zonder dat het nog één origineel bandlid in de gelederen heeft. Je kijkt ernaar en wacht tot de boel instort. Maar failliet gaan is in het geval van Rare vrijwel onmogelijk, zolang Microsoft alles financiert.
En dus blijft de ontwikkelaar bestaan om heel af en toe een spel uit te bren- »



**Killer Instinct (SNES - 1995)**
Een één-tegen-één vechtspel in de geest van Mortal Kombat, dat zich vooral onderscheidde door de 'rondere' graphics en superlange combo's (59 hits? Waarom ook niet). De game verscheen eerst in de arcades en zou een debuutgame voor de N64 worden - totdat bekend werd dat ie alsnog naar de SNES kwam.



**Blast Corps (N64 - 1997)**
De eerste game die Rare naar de N64 bracht, sloeg niet zo heel erg aan, maar het is nog steeds een krankzinnig leuk, spectaculair en innovatief actiespel. Doel van de actie is het zo snel en doeltreffend mogelijk slopen van allerlei bouwwerken, wat je voornamelijk doet door er met allerhande voertuigen tegenaan te beuken.



**GoldenEye 007 (N64 - 1997)**
Het blijft miraculeus, hoe een door Nintendo uitgegeven filmlicentiegame nog steeds geldt als mijlpaal in het FPS-genre. GoldenEye gaf het genre een boost met realistische settings, sniper guns, een heerlijke combinatie van open wereld en lineaire missies, alsmede van stealth en bruut geweld, én natuurlijk de onvergetelijke four-player battles op één tv-scherm.



**Diddy Kong Racing (N64 - 1997)**
Naast grimmige moordspellen als Killer Instinct en GoldenEye, verwende Rare ons in de jaren negentig net zo lekker met kleurrijke mascottespellen, zoals Diddy Kong Racing. Hierin werden aan de race-actie van Mario Kart allerlei avontuurlijke elementen toegevoegd, zoals eindbaasraces en overal verstopte ballonnen. En, o ja, je kon ook vliegend en varend racen!



**Banjo-Kazooie (N64 -1998)**
De beer Banjo en vogel Kazooie maakten de 3D-platformactie uit Super Mario 64 fraaier, leuker, veelzijdiger, grappiger, vrolijker, groter en misschien zelfs wel beter dan die uit Mario's meesterwerk. Superjammer dat deze franchise na Banjo-Tooie nooit meer een volwaardige sequel heeft gekregen. Hoewel... (spoel verder naar Yooka-Laylee voor een hoopvolle vooruitblik). »

# GECANCELD

Gedurende de geschiedenis van Rare zijn tientallen projecten gecancelled. Daarvan zijn zo'n twintig titels bekend, waaronder de volgende drie.

**URCHIN**
Een fantasy/horror game die in ontwikkeling was voor de Xbox 360.



**SAVANNAH**
Een natuursimulator die een soort volwassen, realistische versie van Viva Piñata had moeten worden.



**BANJO KARTING**
De titel zegt eigenlijk precies wat deze game moest worden. Een van de karts uit het prototype is later nog in Sonic & Sega All-Star Racing beland.

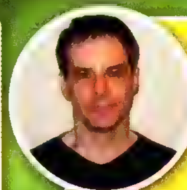


# VERTROKKEN BIJ RARE – EN NU?

Of het nu de hoge werkdruk is, de geheimzinnige geslotenheid of het grote aantal gecancelde projecten van Rare; feit is dat er sinds midden jaren negentig veel talent uit de studio is vertrokken. Hieronder een opsomming van enkele voorname ontwikkelaars, en antwoord op de vraag: wat doen ze nu dan?



**MARTIN HOLLIS**
Director, producer en de belangrijkste man achter Rare's toptitels GoldenEye en Perfect Dark. Vertrokken in 1998, was even eigenaar van Zoonami (met als bekendste titel Bonsai Barber), wil tegenwoordig games over liefde maken.



**GRANT KIRKHOPE**
Deze componist van onvergetelijke muziek voor Banjo-Kazooie, GoldenEye en Viva Piñata vertrok in 2008 bij Rare. Sindsdien is hij freelancer, en als dusdanig ook betrokken bij Yooka-Laylee (net als andere voormalige Rare componisten David Wise en Steve Burk).



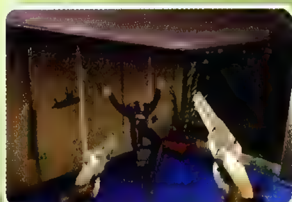
**DAVID DOAK**
Werkte bij Rare o.a. aan Donkey Kong Country 3 en GoldenEye. Verliet de studio in 1998 om zijn eigen studio Free Radical Design op te richten. Deze studio ken je als shooterfan ongetwijfeld van hun TimeSplitters games.



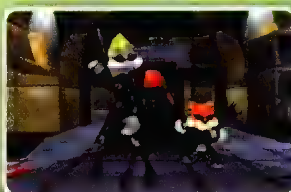
**PHIL TOSSEL**
Werkte als lead programmer aan Star Fox Adventures en Kameo. Verliet Rare in 2010 om samen met twee andere voormalige Rare medewerkers Nyamyam op te richten. Deze indie kwam in 2013 met het aardige Tengami.



**CHRIS & TIM STAMPER**
Oprichters van Rare, vertrokken in 2007. Tim is sinds 2014 eigenaar van FortuneFish, een studio voor mobiele games. Chris hangt lekker de miljonair uit zonder verder nog nuttig werk te verrichten.



**Perfect Dark (N64 - 2000)**
Dit 'soort van' vervolg op GoldenEye werd door Rare in hun eigen sci-fi wereld geplaatst, 'omdat ze genoeg hadden van het James Bond-universum'. Gelukkig stond nieuwe heldin Joanna Dark ook haar mannetje in dit veelzijdige schietavontuur dat met een 97 op Metacritic nog steeds als hoogst beoordeelde FPS ooit geldt.



**Conker's Bad Fur Day (N64 - 2001)**
Kijk, dat is humor. Eerst met Conker's Quest een wat al te schattige platformer met een pluizige eekhoorn aankondigen. En dan jaren later met een game komen waarin die eekhoorn vloekend, pissend, kotsend en moordend door het leven gaat. Omdat Nintendo of Europe de game hier niet wilde uitgeven, heeft THQ dat toen maar gedaan.



**Star Fox Adventures (GameCube - 2002)**
Het Zelda-achtige Star Fox Adventures was vijf jaar in ontwikkeling en onderging diverse gedaanteveranderingen. Het eindresultaat was erg fraai, maar toch ook een beetje een rommelig allegaartje aan invloeden en spelvormen dat uiteindelijk bar weinig met Star Fox te maken had.



**Grabbed by the Ghoulies (Xbox - 2003)**
De eerste game die Rare maakte als eigendom van Microsoft werd door pers en publiek niet echt warm ontvangen. De game had weliswaar een geheel eigen charme, leuke muziek, grappige situaties en prachtige tekenfilmgraphics, maar wat heb je daaraan als een game gewoon niet zo leuk is om te spelen?



**It's Mr. Pants (GBA - 2005)**
Ondanks het feit dat Rare het bezit van Microsoft was geworden, maakte het bedrijf nog steeds games voor de handhelds van oude broodheer Nintendo. Al hadden games als Sabre Wulf, Mr. Pants en Diddy Kong Racing DS helaas niet de allure van Rare's eerdere games voor Nintendo systemen. Mr. Pants al helemaal niet.

gen waar de meeste gamers hun schouder over ophalen. Waarmee het toch een heel ander bedrijf is dan het Rare dat in de jaren tachtig negentig de ene na de andere hit op de markt bracht en niet van plan leek daar ooit mee op te houden.

## TRIOMFTOCHT

In de periode van 1987 tot 1992 maakte Rare zo'n zestig games voor de NES en Game Boy, dus ongeveer één per maand. Niet zelden waren dit ports van Japanse games. De aldus opgedane kennis van de typisch Japanse manier om platformers en actiespellen te maken, kwam goed van pas toen Rare bij de overstap naar SNES besloot wat minder haast te maken en nóg meer op kwaliteit te focussen.

Onder de indruk van wat Rare qua techniek en gameplay allemaal voor elkaar kreeg op NES, Game Boy en SNES, kocht Nintendo in 1994 een aandeel van 49% in het bedrijf. En zo begon de triomftocht van Rare als second party van Nintendo, met de hits waar we het bedrijf van kennen, zoals die onderaan deze pagina's staan opgesomd. Dat latere titels als Donkey Kong 64 en Jet Force Gemini toch wat minder waren, en dat Perfect Dark verdacht vaak werd uitgesteld, werd Rare rond 2000 nog niet zo aangerekend. Maar in feite waren dit de eerste merkbare gevolgen van steeds meer vertrekkend personeel.






## 375 MILJOEN

In 2002 kocht Microsoft het volledige bedrijf, dus inclusief het aandeel van Nintendo, voor 375 miljoen dollar. Dat leek toen een schijntje. Maar met terugwerkende kracht kun je je afvragen of Rare dat bedrag toen nog wel waard was.

Om te beginnen heeft Rare de afgelopen dertien jaar slechts twaalf games voor Microsoft Studios uitgebracht. En ook al was niet alles slecht of onsuccesvol, in de buurt van niveautje GoldenEye of Banjo-Kazooie is het bedrijf nooit meer gekomen.

Rare's grootste voor Microsoft gemaakte hit, Kinect Sports, trok een breed publiek maar nauwelijks fans. Terwijl het bij veel kenners geliefde Viva Piñata nauwelijks verkocht.

Het is tekenend voor het niet zo geslaagde huwelijk tussen Rare en Microsoft.

Eigenlijk had Microsoft Rare gekocht om familievriendelijke games te produceren. Terwijl Rare in 2002 juist wat meer de duistere, volwassen kant op wilde.

Je kunt je afvragen wat dit laatste had betekend als Rare wel met Nintendo was vergegaan, maar dat zal altijd gissen blijven.

## FUCK 'EM ALL

Gelukkig is Donkey Kong Country inmiddels ondergebracht bij de bekwame, aan Nintendo verbonden, studio Retro. En voor andere kleurrijke platformers kunnen we ook nog steeds op Nintendo vertrouwen. Als er een jaartje geen nieuwe Mario verschijnt, dan wel een Kirby of Yoshi. En eigenlijk heeft Skylanders ook wel een snufje van de magie die we van Rare kennen. Maar die games zijn toch... anders. Ze kunnen de afwezigheid van het oude Rare in elk geval niet compenseren.

En dát we die typische Rare spellen missen, blijkt wel uit het succes van de Yooka-Laylee Kickstarter-campagne. Of, zoals PlayTonics Grant Kirkhope zich uitdrukte, kort nadat duidelijk werd hoeveel mensen voor Yooka-Laylee wilden betalen: "Ik vertel mensen al jaren dat dit soort spellen nog steeds gewild zijn, maar iedereen zei dat ik ernaast zat... fuck 'em all!"

Laten we hopen dat deze boodschap ook tot Rare doordringt. Of, misschien waarschijnlijker, tot jonge ontwikkelaars die met Rare zijn opgegroeid, of oude ontwikkelaars die ooit uit dat bedrijf zijn vertrokken.

Waar ze ook vandaan moeten komen, gekleurd of grimmig, het wordt hoog tijd dat er weer eens wat games met die typische Rare magie verschijnen. ✖





**Kameo: Elements of Power (Xbox 360 - 2005)**
Deze fantasievolle mix van beat 'em up en adventure zou oorspronkelijk verschijnen voor de GameCube, werd later aangekondigd voor de Xbox, om uiteindelijk toch op de Xbox 360 te verschijnen. Met haar mogelijkheid van vorm te veranderen maakte Kameo best wat indruk, al miste de game de finesse van Rare's beste werk.



**Viva Piñata (Xbox 360 - 2006)**
Als Viva Piñata midden jaren negentig door Rare was uitgebracht, hadden we het ook geloofd; zó goed is deze tuinsimulator vol vrolijk gekleurde feestbeesten. De game had alles wat het beste werk van Rare kenmerkt, waaronder eigenzinnige personages, vernieuwende gameplay en imposante graphics.



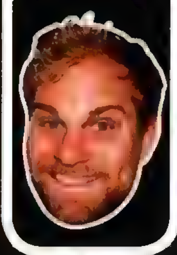
**Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts (Xbox 360 -2008)**
Na acht jaar wachten kregen de miljoenen fans van Banjo-Kazooie dan eindelijk een nieuwe platformer met die gekke beer en vogel. Al was het leeuwendeel van die fans ernstig teleurgesteld in het feit dat de nadruk dit keer lag op het bouwen van (en racen met) allerhande voertuigen.



**Kinect Sports (Xbox 360 - 2010)**
Na het overweldigende succes van Wii Sports, was het logisch dat er ook een versie voor Kinect zou komen. Iets minder logisch was het dat Rare die versie zou maken, maar het bedrijf heeft zich kundig van die taak gekweten. Met wereldwijd zes miljoen verkochte exemplaren, is dit zelfs een van de grootste hits uit Rare's geschiedenis geworden.



**Yooka-Laylee (Multi - 2016)**
Nee, dit is geen officiële Rare game. Maar het is wel een game van vertrokken Rare ontwikkelaars die besloten de nieuwe Banjo-Kazooie te maken met een andere naam en hun eigen studio. Met als gevolg dat die game meer oogt en voelt als het 'oude' Rare, dan alles wat Rare de afgelopen jaren heeft gemaakt.



*Toen onze Tjeerd een Tjeerdje was, speelde hij voetbal en alles wat de PC van zijn vader trok. En als die PC iets niet trok, ging ie naar een vriendje met een nieuwe PC. Daarom zat hij zo'n zeventien jaar geleden op een bloedhete zolderkamer van een vriendje de eerste GTA te spelen...*

TJEERD Z'N GAME-MONUMENT

# GRAND TH

GAME-MONUMENT FEATURE

De zomer van 1998 was een warme, zwoele en sportieve. Terwijl in Frankrijk 's werelds beste voetbalteams om die knots van een wereldcup streden, was ik een ventje van dertien. Die zomer staat in mijn geheugen gegrift als een fantastische zomer, en met de soundtrack van Carnival de Paris van Dario G in mijn hoofd, blik ik daar graag met jullie op terug.

## Grand That Auto

GRAND THAT AUTO

Mijn leven bestond die zomer louter uit toffe dingen die ik beleefde samen met mijn vriend Eric. We voetbalden op straat, keken het WK (Bergkamp was in bloedvorm), het weer was prachtig, en... de neef van Eric gooide voor de wedstrijd tegen Zuid-Korea (5-0) een stuk of wat diskettes op tafel, met zwarte viltstift 'Grand That Auto' erop gekrabbeld. Hij verkocht het met de woorden: "Dit is heel cool".
Nu vertrouwde ik de neef van Eric wel, want hij was de jongen die mij ooit kennis liet maken met Power Unlimited, en dat verdient eeuwig respect. Maar van 'Grand That Auto' had ik nog nooit gehoord. Was het een racespel? Wat was er nou zo Grand aan That Auto? Later kwamen we erachter dat de neef van Eric niet zo goed was met taal, want het bleek toch echt Grand Theft Auto te zijn dat we op MS DOS installeerden.



**"De voorloper van vele legendarische games, maar zelf de meest legendarische."**

## Ruften en boeren

Al ruftend en boerend begin je het eerste deel van GTA in het toen nog onbekende Liberty City. Er staat een blauwe Bulldog voor je klaar - een auto waar je al heel snel klaar mee bent - en je rijdt vervolgens naar een rijtje telefooncellen naast het park. Je wordt gebeld en moet klusjes opknappen voor de bende van Robert 'Bubby' Seragliano. Bubby heeft het hoog in zijn bol en wil korte metten maken met de rivaliserende Sonetti bende.



## Lelijk

Je bekijkt GTA van bovenaf en om eerlijk te zijn: het is niet de Mona Lisa onder de games, sterker,



**weetje • weetje**

*De allereerste GTA kwam uit in 1997 voor de PC en de PlayStation 1 en werd ontwikkeld door DMA Design die daarvoor vooral bekend was van The Lemmings. De studio werd pas in 2002 omgedoopt tot Rockstar North, naar de uitgever die vanaf 1999 de rechten van GTA had: Rockstar Games.*



**weetje • weetje**

*Er zijn twee uitbreidingen gekomen voor GTA, namelijk Grand Theft Auto: London 1961 en Grand Theft Auto Mission Pack: London 1969. Saillant detail is dat laatstgenoemde game de allereerste uitbreiding was die ooit voor de PlayStation is verschenen.*

## CONTROVERSE

De eerste GTA leverde uiteraard nogal wat controverse op, want het neermaaien van tientallen onschuldige burgers voor punten in de Kill Frenzy power-up, viel niet echt in goede aarde bij de politiek. Er werd gepoogd om de game te verbannen uit de schappen en ironisch genoeg is dat juist de reden waarom GTA zo populair is geworden.
Om de ironie nog groter te maken: de makers van Grand Theft Auto, huurden zélf de PR goeroe Max Clifford in om olie op het vuur te gooien en zo hun game nog meer onder de aandacht te krijgen, waar ze met vlag en wimpel in slaagden.



# EFT AUTO 1



Als een tekening van mijn vijfjarige zoontje er zo uit had gezien, zou ik hem een draai om zijn oren geven en z'n vingers breken. Gelukkig heb ik geen vijfjarig zoontje en met GTA viel het uiteindelijk ook wel mee, want destijds keek ik helemaal niet naar de graphics; ik werd compleet overrompeld door de game.

We stonden in 1998 met z'n allen om de neef van Eric heen die ons liet zien wat je allemaal wel niet kon doen in de game. Boeren en ruften was direct een van onze favorieten en die scheet-knop werd ook regelmatig gebashed als we over straat liepen. De hilariteit was compleet toen we een massale vechtpartij ontketenden en al ruftend klappen uit stonden te delen, om het uiteindelijk af te maken met een machinegeweer.

**"Destijds keek ik helemaal niet naar de graphics; ik werd compleet overrompeld door de game."**



## Joelen en voordringen

We joelden hard en er werd vies voorgedrongen om zelf ook te spelen, maar dat spelen bleek niet altijd even makkelijk. Het rijden in GTA is namelijk best wel pittig; je stuurt altijd relatief met de auto: als je naar rechts stuurt, gaat de auto naar rechts, ook al is het rechts van de auto links op je scherm. Het maakt niet heel veel uit, want als je crasht, krijg je al snel een nieuwe auto in het vizier die misschien wel beter rijdt.

Nu klinkt dat zo logisch, maar dat is alleen omdat GTA het logisch heeft gemaakt. Toen was het zo waanzinnig vet dat je er 's nachts nog over droomde.



**weetje · weetje**

*De broers Dan en Sam Houser zijn de bedenkers van de eerste Grand Theft Auto. Grote broer Sam is nu de directeur van Rockstar, waar zijn kleine broertje Dan de vice president van is. De broers lezen letterlijk alles wat er over GTA verschijnt, inclusief hoogstwaarschijnlijk dit tekstje. Hi Dan and Sam! Cheers from Power Unlimited, baklappen!*



## Filmclichés

De missies in GTA zijn overduidelijk gebaseerd op filmklassiekers en -clichés. Zo moet je de advocaat van een rivaliserende bende omleggen, een politiewagen jatten zodat je dichtbij de politiechef kunt komen, of wat dacht je van de overduidelijke referentie naar de film Speed, waarbij je een bus bestuurt die ontploft als je langzamer dan 50 miles per uur gaat? De missies nemen je niet alleen mee door Liberty City, maar leiden je ook langs de twee andere toplocaties in de reeks, San Andreas en Vice City.

## Gouranga

Wekenlang waren we bezig in de wereld van GTA. We ontdekten geheime locaties van tanks, codes als 'buckfast' en 'iamthelaw' en natuurlijk de Gouranga easter egg, die je kreeg als je een groepje Hare Krishna monniken in korte tijd uitroeide.

Mijn vader was uiteindelijk de grootste held, toen hij voor ons een LAN netwerkje aanlegde en we zelfs in multiplayer grote chaos konden veroorzaken. Samen, boerend patrouilleren op straat, straatraces doen, de politie fucken of Fight Club style elkaar de straat afslaan.

Het was waanzinnig, het was hilarisch. Het was GTA, de voorloper van vele legendarische games, maar zelf de meest legendarische.





**weetje · weetje**

*Je kunt GTA 1 gratis proberen, als je hem downloadt van de Rockstar website: http://www.rockstargames.com/gta/*







# GOD OF WAR III REMASTERED

## IN THE END, THERE WILL BE ONLY CHAOS

De epische afsluiting van de God of War® trilogie
binnenkort op je PS4™
volledig remastered in high definition!

Verkrijgbaar vanaf 15-07-15






# ABANDONWARE

## De echte horror van gaming

**Het mooie van games online kopen, is dat je je spellen nooit meer kunt kwijtraken. Zelfs nadat je een game verwijderd hebt, kun je een gekochte titel later gratis en voor niets herdownloaden. Prachtig, toch? Ja, eh, nou... heb je effe?**

Vermoedelijk weet je dat P.T. - een van de coolste games voor de PS4 - in de laatste week van april van PlayStation Network is gehaald. Deze 'speelbare teaser' was bedoeld om gamers hongerig te maken naar de nieuwe Silent Hill game, maar nadat Konami besloot om die te cancellen, vonden ze dat P.T. ook geen bestaansrecht meer had.
Gamers over de gehele wereld lieten meteen (terecht) weten hoe kut ze het vonden dat een van de meest unieke en moderne spelervaringen in jaren, alleen nog maar beschikbaar zou zijn voor mensen die de game al hadden gedownload, en geldwolven grepen meteen hun kans door hun PS4's met P.T. op eBay te knallen voor een dollartje of duizend.
Maar dit artikel gaat niet over de belachelijke keuzes die Konami gemaakt heeft, hoe geweldig P.T. was of zelfs hoe onmetelijk zonde het is dat de meest veelbelovende Silent Hill ooit geschrapt is. Nee, dit gaat over iets waar nog maar weinig mensen bij hebben stilgestaan: er is namelijk een kans dat onze toekomstige (klein)kinderen P.T. nooit zullen kunnen spelen.

### In de steek gelaten

Door P.T. volledig onbeschikbaar te maken voor mensen die de game niet al hebben, is de game in feite abandonware geworden.
Abandonware is een verzamelterm voor softwareproducten (vooral games) die niet meer op legale wijze te verkrijgen zijn en ondersteund worden, én waarvan de rechten nog bij een bepaalde partij liggen. (Games die niet meer verkocht worden maar volledig zijn vrijgegeven, en dus vrij verspreid mogen worden, worden freeware genoemd.)
Abandonware zijn games die dus eigenlijk gewoon in de steek gelaten zijn door hun makers, omdat bijvoorbeeld het ondersteunen van die titels te veel geld kostte. Of omdat ze specifiek ontworpen waren voor een platform dat dusdanig snel verouderd raakte dat ze samen met het platform in de vergetelheid raakten, zoals het geval was met veel games voor bijvoorbeeld Pocket PC's, PalmPilots en Apple-computers vóór de Macintosh. Of, zoals het geval is met P.T.: omdat een bedrijf op radica-

## TOP DRIE ABANDONWARE

### 1 BS THE LEGEND OF ZELDA: ANCIENT STONE TABLETS

In de categorie 'in Japan is bijna alles beter': Japanse SNES-bezitters konden in de tweede helft van de jaren negentig een accessoire kopen voor de console genaamd de Satellaview, waarmee exclusieve games via een speciaal tv-kanaal gedownload konden worden.
Een van de meest populaire games van deze toffe dienst was deze vierdelige Zelda game, die speelde als een onofficieel vervolg op A Link to the Past.
De enige manier om deze game nu nog legaal te kunnen spelen, is door een Satellaview-cartridge te vinden waar de game op opgeslagen staat. Eh, ja, succes daarmee.




### 2 TOO HUMAN

Deze actie-RPG is berucht om meerdere redenen. Ten eerste heeft de game bijna een decennium in 'development hell' gezeten: de game zou oorspronkelijk in 1999 uitkomen op de eerste PlayStation, maar werd in plaats daarvan een paar jaar later ontwikkeld voor de GameCube. De game kwam uiteindelijk pas in 2008 uit voor de Xbox 360.
Waarom de game nu echter abandonware is? Omdat ie op de Unreal Engine 3 draait en Epic (de eigenaren van die engine) de makers van de game heeft aangeklaagd voor het niet betalen van royalties. En ze wonnen. Hierdoor moest Too Human van de Xbox Marketplace verwijderd worden en elk niet verkocht fysiek exemplaar vernietigd worden. De game is gelukkig nog overal makkelijk en goedkoop tweedehands te vinden. Nog wel, althans.



### 3 BLADE RUNNER

De Blade Runner game is zo'n zeldzame titel die meelift op het succes van de gelijknamige film maar niet aanvoelt als een inferieur product. Dit komt onder andere omdat de gebeurtenissen in deze point & click-adventure uit 1997 parallel lopen aan die in de film, in plaats van dat het alles krampachtig probeert na te doen.
De game wordt dan ook extreem positief herinnerd door PC-gamers, wat het extra zuur maakt dat het spel nu (nog steeds) abandonware is. En dat zal ie waarschijnlijk ook voor altijd blijven: de originele assets zijn namelijk in 2003 verloren gegaan, wat betekent dat de game eigenlijk helemaal opnieuw gemaakt zou moeten worden. En in het geval van deze prachtige, dystopische cyberpunk topper zou dat vele, véle miljoenen dollars kosten.



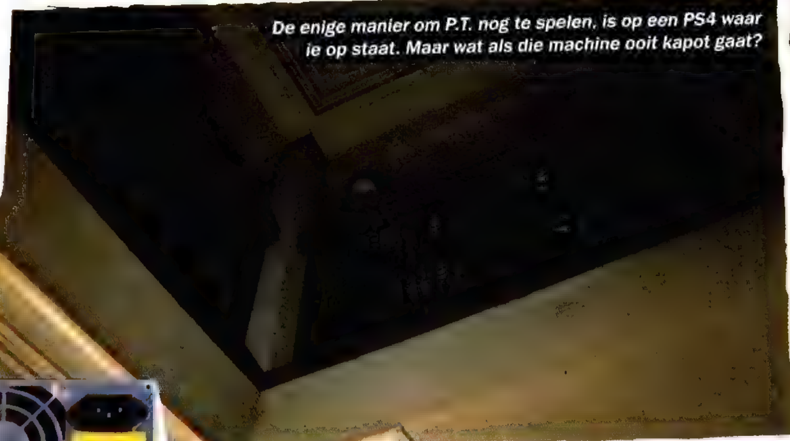












*De enige manier om P.T. nog te spelen, is op een PS4 waar ie op staat. Maar wat als die machine ooit kapot gaat?*

le wijze besluit zich op andere markten te gaan focussen en daarbij extreem onsubtiel probeert alle sporen van hun vorige strategieën uit te wissen. Dat daarbij een stukje tijdperk-definiërende media verloren gaat, is blijkbaar niet belangrijk voor Konami.

## Ouderdom

De enige manier om P.T. nu nog te spelen, is dus op een PS4 waar ie op staat. Maar wat als die machine kapot gaat? In tegenstelling tot bijvoorbeeld boeken en films zijn games extreem moeilijk te bewaren voor het nageslacht. Games worden namelijk specifiek gemaakt voor bepaalde platformen; platformen die regelmatig vervangen worden door nieuwere.

Kijk, je zou theoretisch gezien elke film die ooit gemaakt is online kunnen zetten, maar als je élke game zou willen behouden, dan zou je dus ook elke console en computerplatform dat ooit gemaakt is, moeten bewaren. En dat is simpelweg onmogelijk; consoles worden na een bepaalde tijd niet meer geproduceerd én gaan ook gewoon stuk door ouderdom. Dit is waarom initiatieven zoals GoodOldGames, Steam en Nintendo's Virtual Console zo geweldig zijn: ze maken het makkelijk en legaal om oude games op authentieke wijze te spelen, en ze dragen zo bij aan de levensduur van die titels.

## Cultuur

Zo heeft System Shock 2 - een van de meest gewaardeerde PC-games ooit - jarenlang als abandonware bestaan omdat de rechten ervan op chaotische wijze verspreid waren bij meerdere partijen. Na jarenlang onderzoek en juridische bullshit heeft GOG echter in 2013 eindelijk de distributierechten kunnen verkrijgen, waardoor je deze angstaanjagende klassieker nu voor minder dan negen euro digitaal kunt bezitten. In de jaren ervoor moest je eBay afjagen in de hoop een tweedehands exemplaar te bemachtigen of, eh, op minder legale wijze te werk gaan. En dat is belachelijk, al helemaal voor een game als System Shock 2.

Maar de paradoxale waarheid is dat games, van alle kunst en media, wellicht het meest moeilijke te bewaren medium is van allemaal, ondanks z'n jeugdigheid en digitale karakter. Daarom is het ook belangrijk dat websites als Home of the Underdog en Abandonia (die gratis honderden abandonware games aanbieden ondanks dat de rechthebbende partijen daar gemakkelijk elk moment een stokje voor kunnen steken) bestaan. Niet zodat jij per se een verschrikkelijke DOOM-kloon uit 1995 kunt spelen (want dat wil je niet) maar puur zodat die mogelijkheid er in ieder geval ís. Gewoon omdat elke game een stukje cultuur is. En cultuur moet bewaard worden.

## Grijs gebied

We komen nu in een grijs gebied, maar dit is ook waarom emulatie uiteindelijk een goed iets is. Niet zodat jij stiekem Final Fantasy Tactics gratis op je mobieltje kunt spelen, maar omdat het een goede manier is om games 'voor altijd' te bewaren, zelfs ondanks dat veel geëmuleerde titels niet voor de volle honderd procent authentiek wegspelen.

Wij zullen niemand aanraden om geëmuleerde games te spelen als diegene het origineel niet heeft aangeschaft, maar het bestaan van emulators is iets waar we alleen maar achter kunnen staan. Want als de tijd aanbreekt dat er geen PS4's met P.T. meer te vinden zijn, dan is het fijn om te weten dat er wellicht toch nog een manier is om dit unieke, nachtmerrieachtige geesteskind van Hideo Kojima te ervaren. Er zijn maar weinig dingen enger dan P.T., maar het idee dat die game nooit meer speelbaar zal zijn, is er daar zeker één van. ✖



*System Shock 2 heeft jarenlang als abandonware bestaan omdat de rechten ervan op chaotische wijze verspreid waren bij meerdere partijen.*

# PROFCHECK

TJEERD ONTMOET...

# KWEBBELKOP



**Jordi van den Bussche is op YouTube vooral bekend vanwege zijn video's als Kwebbelkop. Maar wie denkt dat die 1,3 miljoen volgers zomaar aan zijn komen waaien, zit fout; het is keihard werken en weken van zeventig uur zijn daarbij geen uitzondering. Tjeerd ging bij Jordi langs en samen spraken ze over het leven, fans en zijn Kwebbelkop-imperium.**

Vier jaar geleden begon het allemaal voor Jordi van den Bussche (20) toen hij een video over de Zombie modus van Black Ops op zijn kanaal Kwebbelkop zette. Vervolgens bleef hij video's posten van Call of Duty tot Minecraft en maakten duizenden gamers kennis met de vrolijke krullenbol.
Jordi maakt zijn video's in het Engels, iets wat ervoor zorgde dat zijn video's niet alleen een Nederlands publiek trokken. Jordi: "Ik heb er eigenlijk nooit over nagedacht om het in het Nederlands te doen, ik ben meteen Engels gaan doen. Ik gamede altijd in het Engels en mijn vrienden ook, en zo kan ik ook meer mensen bereiken."

## 1,3 MILJOEN ABONNEES

Als hij start met stuntvideo's in GTA V, begint het kanaal als een idioot te groeien en krijgt hij tienduizenden views op zijn video's. Afgelopen maand zat hij al op de 1,3 miljoen abonnees en dat aantal blijft maar groeien.


*"Soms wordt me geld aangeboden om een bepaald spel te spelen, maar dat doe ik zelden, want die spellen vind ik meestal niet leuk."*

"Hoe dat kan? Door hard te werken, veel tijd te investeren in het maken van video's, creatief te zijn en origineel te blijven. Als je maar een beetje inspeelt op de hypes en dingen die je kijkers leuk vinden."
Dat Jordi inderdaad keihard werkt, blijkt eens temeer als hij zijn schema met me deelt: "Ik werk in principe elke dag, volgens een maandelijks of wekelijks schema. Elke dag als ik opsta, ga ik editten of opnemen, af en toe heb ik een interviewtje tussendoor, een radio-dingetje ofzo. Ik werk minimaal tien uur per dag, tenzij ik een dagje vrij neem, maar dan moet ik extra hard werken in de dagen ervoor."

## SCHREEUWEN EN JOELEN

Als je kijkt naar zijn video's, zie je hem meestal schreeuwen, gillen en joelen, maar op deze zaterdagochtend blijkt Jordi een doodnormale, nuchtere jongen. Is hij nooit effe klaar met dat hele kanaal, dat YouTuben, elke dag maar weer?
Jordi: "Het is een hele aparte baan, een hele aparte hobby, maar op een of andere manier blijf ik het altijd leuk vinden. En ook het gevoel dat je krijgt als het een keer echt goed gaat, als iedereen je video leuk vindt, dan sta je op met het gevoel van: dat wil ik vandaag weer doen! En morgen weer! Het geeft je een enorme push."

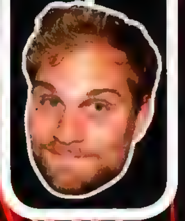
## YOUTUBE MONEYZ

De dikke miljoen fans zorgen ervoor dat Jordi op z'n twintigste volledig zelfstandig is, en met YouTube moneyz de huur betaalt van het best wel grote huis in Amsterdam, dat hij deelt met zijn vriend Jelle, ook een YouTuber (Jelly).
Omdat het serieuze business is geworden, heeft Jordi een manager die veel zaken uit handen neemt. "Mijn management helpt me met een aantal dingen; ik krijg bijvoorbeeld heel vaak deals, zoals: 'wil je dit effe voorlezen?' of 'wil je meespelen in een serie?'. Soms wordt me geld aangeboden om een bepaald spel te spelen, maar dat doe ik zelden, want die spellen vind ik vaak niet leuk."
Ook al heeft hij een management, Jordi komt over als een gast die het liefst zelf de regie



**weetje • weetje**

*Jordi wil later graag ook nog eens een game maken. En dat wil hij dan samen met zijn zus Lauren doen, want die is game-developer en werkt momenteel aan FRU, een game voor Kinect.*



*"Ik werk in principe minimaal tien uur per dag."*




*"Mij maakt het niet uit wat er wordt gezegd. Ik doe lekker wat ik leuk vind, ik vermaak ongelofelijk veel mensen en dat is het belangrijkste."*

houdt. Hij staat me te woord in een simpel, oranje shirt, dat hij een dag draagt om te kijken of het een geschikt shirt is om als fan merchandise te gaan verkopen.

"Ik vind het heel belangrijk dat ik de leiding heb. Ik heb in dezelfde schoenen gestaan als mijn kijkers, en ik probeer uit te vinden wat mijn fans willen. Dus ik wil gewoon zo goedkoop mogelijk een T-shirt verkopen van uitstekende kwaliteit. En daarom test ik ze ook. Als ik ze zelf niet zou willen dragen, waarom zou iemand anders het dan wel willen? Dan wil ik het ook niet verkopen."

## STALKERS

Zijn kanaal is Engelstalig, maar meer dan een derde van de fans zijn Nederlands. Dat komt vooral omdat YouTube bij het promoten kijkt naar het land waarin de video online is gezet. Dat ie tegenwoordig beroemd is bij YouTube kijkers, maakt het er niet altijd even makkelijk op. Als iemand effe om een foto vraagt, is Jordi nooit te beroerd, maar soms hebben de fans ook wel andere tactieken.

"Ik word ook wel herkend op straat. Er zijn fans die me volgen vanaf de Albert Heijn. Tja, dat is wel een beetje creepy. Dan loop ik op straat en lopen er mensen achter me aan. Dan moet ik rennen en ga dan via de achterdeur snel naar binnen."

Toch wil Jordi graag benadrukken dat ie z'n fans fantastisch vindt, ze zorgen er soms zelfs voor dat ie uit een (zeldzaam) dipje wordt gesleurd. Want het is niet alleen rozengeur en maneschijn, het gaat ook wel eens kut.

"Soms gaat het wat minder. Dan denk ik, godverdomme, wat heb ik dat slecht gedaan! En dan ga ik aan de volgende video weer keihard werken, weet je. En dan krijg ik een glimlach op m'n gezicht, en mijn fans zeggen dan: Doorgaan! Doorgaan! Dus dan kom je in een soort van loop te zitten, en kan je niet meer stoppen. Het is gewoon een verslaving. Erger dan heroïne. En coke."

## EEN IMPERIUM

Jordi wil nog wel effe zo doorgaan met zijn kanaal en heeft zelfs plannen om zijn kanaal uit te breiden tot een heus imperium.

"Ik wil zo lang mogelijk doorgaan, maar ik wil mijn imperium ook uitbreiden. Ik zie dit als een begin, ik wil over een paar jaar ook werknemers in dienst hebben. Hoe groter je wordt, hoe meer tijd je erin moet steken. En dan kun je iemand inhuren voor de planning en de kledinglijn bijvoorbeeld. Een groot Kwebbelkop imperium, dat is waar ik naar streef."



**weetje • weetje**

*Heb jij al eens een video gekeken van Kwebbelkop? Nee? Ga dan naar youtube.com/kwebbelkop!*

Mocht je nog twijfelen of jij ook een grote YouTuber wil worden; Jordi heeft in ieder geval één reden goede reden voor je: 'Fangirls!'

"Tja, het gaat natuurlijk wel wat makkelijker met de meisjes. Als je bijvoorbeeld uitgaat en je wordt herkend van RTL Late Night, dan heb je wel meteen *boeeem!* een voorsprong. Dus da's ook wel fijn."

En dat komt Jordi wel lekker uit, zeker omdat hij vrijgezel is. Want een vriendin, dat vindt ie eigenlijk maar een beetje tijdsverspilling.

"Nee man, daar heb ik geen zin in. Daar heb ik echt geen zin in! Ik ben 20 jaar, en er zijn zoveel wilde dingen die je kunt doen in je leven. Nee, ik vind de vrijheid wel fijn, en ik heb er echt geen tijd voor. Ik wil gewoon lekker op mijn gemakje kunnen werken en er zoveel tijd in investeren dat ik er blij van word. Ik vind verbetering heel belangrijk en dat kan alleen als je veel tijd hebt." ✖



*"Het is gewoon een verslaving. Erger dan heroïne. En coke."*

# OMHOOG MET DIE INTERNETSNELHEID!

# ZELF EEN GIGABIT NETWERK AANLEGGEN

TIJD VOOR EEN UPGRADE NAAR EEN GIGABIT NETWERK!

**Internet wordt alsmaar sneller en streamen steeds zwaarder, en dus is het volgens Florian tijd om thuis een gigabit netwerk aan te leggen. Wat je daar voor nodig hebt en waar je op moet letten, wordt in deze special uitgelegd.**

Jarenlang voldeed de snelheid van een gemiddeld netwerk, maar tegenwoordig is het helemaal niet gek meer als alleen je internetsnelheid al boven de 100Mb per seconde komt. Stel dat je een internet abonnement hebt van 200Mb/s, dan is het heel zuur als je daar maar de helft van kunt gebruiken door oude kabels, modems, routers en switches. Tijd voor een upgrade naar een gigabit netwerk!

## SNELHEID UITGELEGD

Er zit een verraderlijk verschil tussen megabits (Mb) en megabytes (MB). In de wereld van computers wordt bijna alles aangeduid met megabytes, maar de internetproviders spelen al jaren een spelletje door snelheden in megabits aan te duiden, aangezien de meeste mensen het verschil toch niet weten. Voor eens en altijd is hier de uitleg!

1 megabyte is 8 megabit. Dat betekent dat als je wil weten wat je maximale internetsnelheid is, je de snelheid moet delen door acht. Met een 80Mb abo krijg je dus maximaal 10MB/s downloadsnelheid. Dit werkt net zo met kabels, dus een normale internetkabel kan maximaal 100Mb, oftewel 12,5 MB/s aan.



### KABEL KWALITEIT

**Kies bij het kopen van kabels niet de aller goedkoopste! Alleen kwaliteitskabels bestaan voor honderd procent uit koper en dat is een stuk stabieler dan de troep in goedkope kabels. Als je het hele huis wil voorzien van nieuwe kabels zal het een paar tientjes schelen, maar geef liever iets meer uit dan dat je connectie niet stabiel is en kwetsbaar voor kabelbreuken.**



*De router is het allerbelangrijkst in je thuisnetwerk.*

## KABELS

Een aantal jaar geleden was het een no-brainer om voor de standaard CAT5 kabels te gaan, maar door de snelheden die tegenwoordig gehaald kunnen worden, is dat niet meer voldoende. Gelukkig zijn er genoeg alternatieven. De kabels op een rij:

* CAT5: Haalt snelheden tot 100Mb/s en is niet geschikt voor gigabit netwerken. Doorvoersnelheid is 100mhz.
* CAT5e: Haalt snelheden tot 1000Mb/s en is geschikt voor gigabit netwerken. Doorvoersnelheid is 100mhz.
* CAT6: Haalt snelheden tot 1000Mb/s en is geschikt voor gigabit netwerken. Doorvoersnelheid is 250mhz.



## SWITCH KWALITEIT

Trap niet in verkooppraatjes over 'dure switches die de snelheid van je netwerk of zelfs je internet zouden verbeteren', want dat is bullshit. Een switch splitst je internetkabel en is puur een doorgeefluik voor data en heeft daar geen fancy hardware of software voor nodig. Alle gigabit switches zijn even geschikt!



Als je niet genoeg hebt aan de vier poorten op je router voor al je apparatuur, kan je aan een switch denken.

* CAT6a: Haalt snelheden tot 10.000Mb/s en is geschikt voor 10 gigabit netwerken. Doorvoersnelheid is 500mhz.

Je zou kunnen zeggen dat er geen verschil zit tussen de CAT5e en CAT6 kabels, maar buiten de maximale snelheid is de doorvoersnelheid ook belangrijk. De maximale snelheid blijft dan misschien wel hetzelfde, maar de hoeveelheid verkeer niet. CAT5e is vergelijkbaar met een vierbaans snelweg, maar een CAT6 kabel is een achtbaans snelweg. De snelheid blijft gelijk, maar er kan meer data tegelijkertijd over de kabel.

In principe heb je dus genoeg aan CAT5e kabels voor een gigabit netwerk, maar bij vervanging zou ik minimaal voor CAT6 kabels gaan. Ik maak zelf nu gebruik van CAT6a kabels en die zijn voorlopig snel zat. CAT7 is ook al een optie, maar die kabels zijn een stuk dikker en stugger, waardoor ze lastiger te leggen zijn. Mijn advies is CAT6a, dan zit je de komende jaren sowieso goed.

## ROUTER KWALITEIT

De router is het allerbelangrijkst in je thuisnetwerk. De router verstuurt als het ware alle data naar de juiste plek en geeft alle gekoppelde apparatuur, zoals je PC en consoles, IP adressen, zodat er geen conflicten ontstaan in je netwerk. Je router zorgt daarnaast voor de eerste beveiliging in je netwerk en heeft een eigen firewall. Hier geldt dat je krijgt waar je voor betaalt. Een dure router haalt vaak betere snelheden, is stabieler, heeft betere beveiliging en is makkelijker in te stellen. Vooral voor ons hardcore gamers is dat handig. Ik gebruik zelf de Asus RT-AC87U, een van de beste routers op de markt.




Ik maak zelf gebruik van CAT6a kabels en die zijn voorlopig snel zat

## MODEM

Je modem krijg je meestal van de internetprovider, want die staan ingesteld om van het signaal dat binnenkomt in je huis een bruikbaar internetsignaal te maken. Internetproviders updaten hun modems regelmatig om de nieuwe snelheden aan te kunnen, maar als je het idee hebt een modem te gebruiken uit 1990, moet je gewoon je provider bellen en om een nieuwe vragen. Zo simpel is het!

## ROUTER

Bij de router wordt het iets ingewikkelder, want die moet geschikt zijn voor gigabit snelheden. Alleen de goedkoopste nieuwe routers ondersteunen dit niet, maar als je twijfelt aan de ondersteuning van de router die je al thuis hebt staan, moet je even de specs van het apparaatje op internet opzoeken. Het merk en typenummer staat vaak aan de onderkant van je router.

Als je eventueel een nieuwe router wil aanschaffen, hou dan in je achterhoofd dat je waarschijnlijk ook apparatuur via Wi-Fi wil verbinden, zoals je telefoon of tablet. Kies daarom nu alvast voor de nieuwe standaard, genaamd AC. Als de router naast 802.11a/b/g/n ook nog AC ondersteunt, ben je klaar voor de toekomst.

## SWITCH

Als je niet genoeg hebt aan de vier poorten op je router voor al je apparatuur, kan je aan een switch denken. Het enige dat een switch doet, is het signaal van een van de vier poorten op je router splitsen naar nog eens vier (of meer) poorten.

Je hangt de switch dan tussen de router en alle extra apparatuur. Let er uiteraard wel op dat de gebruikte switch gigabit ondersteuning heeft.

## BRIDGE MODE

Het komt regelmatig voor dat er een ingebouwde router in het modem zit. Als je dan een tweede router in het netwerk plaatst, kan dat problemen opleveren aangezien ze beide dezelfde functie willen uitoefenen.

De router in je modem is altijd erg basic, dus je kunt beter de router functionaliteit van je modem uitzetten doormiddel van Bridge Mode. Op deze manier kan je stand-alone router het werk doen, iets dat je netwerk zeker ten goede komt.

Hoe je het modem in Bridge Mode zet, kun je, afhankelijk van het merk en typenummer, opzoeken op het net. De internet provider is soms ook in staat om je modem in Bridge Mode te zetten.



Alleen kwaliteitskabels bestaan voor honderd procent uit koper en dat is een stuk stabieler dan de troep in goedkope kabels.

# WORLD OF WAR



weetje • weetje

Sint Petersburg heette vroeger Leningrad. Een videoverslag van deze trip vind je op PU.nl/sintpetersburg.

**Wargaming koerst met World of Warships af op haar derde grote free-to-play MMO op rij. Betreft het hier een zinkend schip of liggen ze weer helemaal op koers? Jan vloog naar Sint Petersburg en combineerde Cultuur met gameplay, en vond ook nog tijd voor een glaasje wodka!**



# SHIPS



## FREE TO WIN

De naam 'Wargaming' zal hardcore gamers niet direct in spontaan gejuich doen uitbarsten, maar toch kan inmiddels niemand meer om het bedrijf heen. De Wit-Russen zijn de laatste jaren explosief gegroeid en hebben overal ter wereld studio's: van Washington tot Sydney, van Kiev tot Chicago en dus ook... Sint Petersburg! Voor ik vertrok naar deze prachtige stad, verdiepte ik me eerst in de laatste cijfers van Wargaming, en die zijn niet misselijk. Zo zijn er momenteel 140 miljoen gamers actief met een spel van Wargaming, waarvan meer dan honderd miljoen met World of Tanks (PC) en ruim tien miljoen met World of Warplanes (ook PC). Dat zijn cijfers waar Blizzard alleen maar van kan dromen.

Het free-to-play model dat Wargaming heeft geintroduceerd is, net als de gameplay, de laatste jaren fanatiek gekopieerd door diverse uitgevers, maar dat heeft nog geen negatieve invloed gehad op het succes van de games van de Wit-Russen. Bij ontwikkelaar Lesta Studio denkt men overigens ook niet dat World of Warships spelers van bestaande Wargaming titels zal weglokken. Danny Volkov, World of Warships Development Director: "We zien dat mensen meerdere games spelen of via een bepaalde game binnenkomen. Maar ook World of Warplanes heeft niet voor een migratie van spelers gezorgd. We zien eerder kruisbestuivingen. World of Tanks spelers proberen World of Warplanes uit en blijven dat ernaast spelen of keren weer terug naar WoT. Maar beide games groeien nog steeds."

Ik vraag aan Danny of hij snapt dat mensen nog steeds sceptisch zijn over free-to-play games. Danny: "Ik snap dat heel goed, want veel uitgevers zijn te hebberig. Ze staren zich blind op geld verdienen met hun games. Ik noem Wargaming games dan ook geen free-to-play maar free-to-win. Je hoeft geen cent te betalen om ver te komen en alles te unlocken. Ja, je kunt een abonnement nemen, dan verdien je twee keer zoveel XP, maar tijdens de speelsessies zul je altijd tegen ongeveer even sterke spelers komen te staan. Door te betalen win je tijd, geen vaardigheden of wapens. Hetzelfde geldt voor premium voertuigen, of in ons geval, premium schepen. Die zijn weer aanwezig in World of Warships en je kunt ze kopen met echt geld, maar ze zijn niet beter dan de slordige honderd schepen die standaard beschikbaar zijn bij launch. Ze zijn alleen anders, en ze bieden nog meer variatie. In de meeste gevallen »



## 'NU WE ER TOCH ZIJN'




Altijd weer spectaculair: Jan z'n pose voor de poster.



Effe ontspannen in de massagestoel... of was het nou toch een martelwerktuig van de Wit-Russische geheime dienst?



Wit-Russische militairen zijn heel goed in dingen in hun oren knopen.



Jan heeft er rode oortjes van gekregen...



» zijn het zelfs lastigere schepen om mee te spelen, maar wel interessant voor de historische fijnproevers."

## TORPEDO'S

Wie denkt dat World of Warships een World of Tanks wordt met een boten-skinnetje heeft het goed mis. Natuurlijk, er zijn overeenkomsten, maar de game is veel tactischer en strategischer van aard.

Voor mensen die niet zo goed op de hoogte zijn van de basics van de World of... games: er zijn vier Tiers en die vertegenwoordigen alle vier een verschillend type schip: Cruisers, Destroyers, Battleships en Aircraft Carriers. Je zult het sowieso eerst met een Cruiser (of kruiser in het Nederlands) moeten doen, want de eerste Destroyer komt pas bij Tier 2 in beeld, het Battleship bij Tier 3 en de Aircraft Carrier bij Tier 4. Het geeft ook direct globaal de moeilijkheidsgraad aan, want een Carrier goed in je vingers krijgen, is letterlijk en figuurlijk een vak apart, maar daar later meer over.

De **Cruiser** is, kort door de bocht, een allround oorlogschip dat redelijk snel is, redelijk wat vuurkracht aan boord heeft en redelijk vlot kan draaien (en dus van koers veranderen). Het zijn handige schepen om mee te scouten, te ondersteunen en daar waar nodig rake klappen, of beter gezegd, schoten uit te delen.

De **Destroyer** daarentegen is veel gemener maar ook veel kwetsbaarder. Het toverwoord hier? Torpedo's! Sommige schepen van andere klassen krijgen bij de hogere Tiers ook deels de beschikking over torpedo's, maar als dit je ding is dan zal je zweren bij Destroyers. Het is een beetje een alles of niets oorlogschip: de snelste van de vier, de meest wendbare en het lastigst te raken, maar als een Destroyer eenmaal in de vijandelijke vuurlinie vaart, dan houdt ie het niet lang vol. Anderzijds zijn voltreffers van torpedo's zoveel meer genieten dan schieten met die logge kanonnen. En tegelijkertijd zaaien ze angst. Als jij aan het varen bent met je boot en je hoort een piepsignaal dat per seconde een tikje sneller gaat en een tikje harder wordt, dan weet je: I'm fucked!

## OORLOGMACHINE

Ook de andere twee klassen hebben hun eigen charme. De **Battleships** zijn traag en verre van wendbaar, maar hebben wel big ass guns aan boord, en veel ook. Dit soort schepen jaag je niet snel naar de kelder, ze kunnen goed branden blussen en schade repareren, en als ze een klap uitdelen, berg je dan maar.

Ik stoeide een paar potjes met het Japanse oor-

## REALISME VERSUS FUN



Ik ken geen enkele game die z'n historische voertuigen zo gedetailleerd in beeld brengt als World of Warships. Wat de historische gebouwen en steden zijn voor Assassin's Creed, zijn de schepen in World of Warships. De oorlogsvloot oogt fenomenaal exact, en met de grootste schepen uit de game zijn de makers in sommige gevallen dan ook ruim zeven maanden bezig geweest.

Toch gaat gameplay altijd voor realisme en historische accuratesse, stelt Sergei Gornostaev, musea- en militaire relatiespecialist die fulltime in dienst is van Lesta Studio. "Mijn taak is hoofdzakelijk archieven en musea raadplegen, overal ter wereld, om zoveel mogelijk informatie, blauwdrukken en documenten boven tafel te krijgen zodat wij de bewuste schepen zo goed mogelijk in de game kunnen namaken. En dat is soms best lastig, want veel schepen zijn gezonken.

Toch blijft gameplay altijd het uitgangspunt. Met name de lagere Tier oorlogsschepen waren in werkelijkheid zeer onnauwkeurig en schoten vaker mis dan raak. Het is voor spelers natuurlijk frustrerend om 80% mis te schieten, dus de daadwerkelijk actie en impact ervan is behoorlijk versimpeld. De boten zelf zijn echter een op een nagemaakt. Echter dan dit wordt het niet."



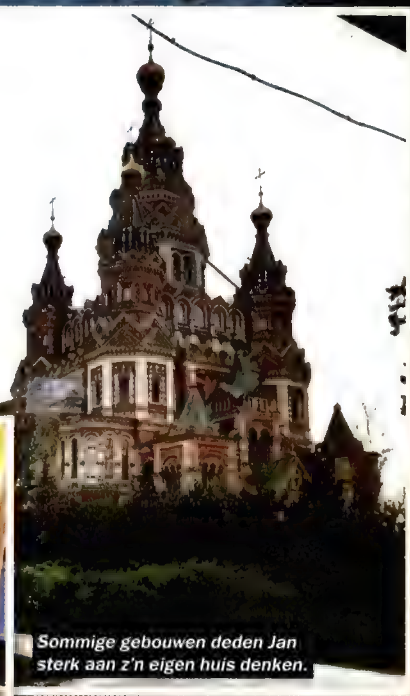


*Het is op een trip altijd weer een heel gedoe om ergens een goedkoop bordeel te vinden.*



*Een gebaar dat we allemaal zo goed kennen van Jan.*


*Ja jongen, monteer jezelf hier maar eens uit.*


*Sommige gebouwen deden Jan sterk aan z'n eigen huis denken.*





logsschip Yamato, een tier 10 schip (alles was unlocked tijdens onze speelsessies) en dat is me toch een varend fort! Heerlijk om met deze drijvende, stalen oorlogsmachine dood en verderf te zaaien.
De **Aircraft Carriers** tenslotte zijn vliegdekschepen en het leuke is dat je die van bovenaf bestuurt, RTS stijl. Je bestuurt dus zowel het schip als de vliegtuigen die vijandelijke boten moeten scouten, beschieten of met bommen moeten bestoken. De ieniemienie weergave is effe wennen, maar voor diegenen die tactischer willen spelen, is dit erg leuk.
Het is dan wel weer eeuwig zonde dat World of Warships de gameplay van World of Warplanes voor dit specifieke type schepen niet samenvoegt. Hoe episch zou de combinatie van die twee niet geweest zijn. Maar hé, wat niet is kan nog komen, nietwaar?

## PROTOTYPES

De dag die ik doorbracht bij Lesta Studio was zeer vermakelijk. De game speelt heerlijk, er komt veel tactiek kijken bij het besturen van en het vechten met de diverse schepen, en de game ziet er voor een gratis game echt bizar goed uit. De schepen zijn zo gedetailleerd, met zo veel oog voor kleine en grote kenmerken van de individuele vaartuigen... ik heb dit nog in geen enkele militaire game gezien.
De makers hebben gekozen voor de periode van vlak voor de Eerste Wereldoorlog tot vlak na de Tweede Wereldoorlog en dat levert heel wat historische botenliefde op. Zo kun je straks spelen met de Japanse en de Amerikaanse vloot en een paar Britse en Russische schepen. Die laatste twee naties worden nog doorontwikkeld om tot volledige Tier 10 in de game geïmplanteerd te worden, middels gratis updates. Het levert voor nu al gameplay met het allereerste Amerikaans vliegdekschip ooit, maar ook prototypes (die in het echt nooit gevaren hebben) die Lesta Studio speciaal voor de game, met behulp van experts en blauwdrukken uit die tijd, heeft gemaakt.
Met de passie én met de gameplay zit het dus wel snor, en ik ga er dan ook vanuit dat World of Warships een behouden vaart tegemoet gaat als het later dit jaar te water wordt gelaten! ✖




Sommige gebouwen deden cameraman Jurjen sterk aan z'n eigen huis denken.


Ja, dat zie je alleen maar in Wit-Rusland...


En tot slot nóg zo'n foto waarop geen hond te zien is...


Een halve dag rijden met de bus, maar dan heb je ook niks.


En hoppa, weer zo'n architectonisch hoogstandje.

# TOP TIEN

# BIJROLLEN DIE EEN HOOFDROL VERDIENEN

**Heb jij dat ook wel eens, dat je een game speelt en denkt: 'man, dit personage vind ik véél interessanter dan de dude die ik nu bestuur'. Samuel overkomt het regelmatig, en daarom maakte hij een Top Tien over personages die echt een keer hun eigen game moeten krijgen.**



## 10 BABY BONNIE HOOD (DARKSTALKERS)



Een van de gekste personages in een van Capcoms gekste vechtgames, is zonder twijfel deze psychopathische versie van Roodkapje. Haar mandje bevat geen broodjes, maar raketwerpers, messen, ontploffende appels en uzi's. Beeld je een kruising in tussen de vlijmscherpe actie van Devil May Cry en de psychedelische wereld van Alice: Madness Returns en je hebt een game die ik nú wil spelen.

## 9 HK-47 (STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC)

Deze mensen hatende robot stond niet voor niets in Wouter z'n Top Tien van drie maanden geleden! Zijn haat voor al het organische wordt slechts overtroffen door z'n humor, en als ik één ding geweldig vind, dan zijn het wel sarcastische klootzakken die mij laten lachen.



## 8 EMA SKYE (PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY)



De veel te korte aanwezigheid van deze schattige studente was een uiterst memorabele, mede omdat ze eventjes van Phoenix Wright: Ace Attorney een CSI game wist te maken. Vingerafdrukken zoeken, camerabeelden analyseren; dat soort spul. Ema Skye: Ace Crime Scene Investigator! Ik ben er helemaal klaar voor.

## 7 GARRUS (MASS EFFECT)

Garrus is een van mijn meest geliefde personages van de hele Mass Effect serie, wat al reden genoeg is voor een hoofdrol. Mass Effect 4 komt eraan, maar zal waarschijnlijk een compleet nieuwe cast bevatten. Nee, geef mij maar een spin-off waarin we te zien krijgen wat deze badass allemaal op Omega uitspookte tussen Mass Effect 1 en 2.



## 6 CAIN (BINARY DOMAIN)

Luister, het maakt mij eigenlijk geen reet uit wie de hoofdrol speelt in het vervolg op Binary Domain, zolang dat tweede deel gewoon maar een keer komt. Meest ondergewaardeerde game ooit, verdomme. De (jawel) Franse robot Cain was in ieder geval zo charmant dat hij sowieso de spotlight verdient. "Bon soir, monsieur!"



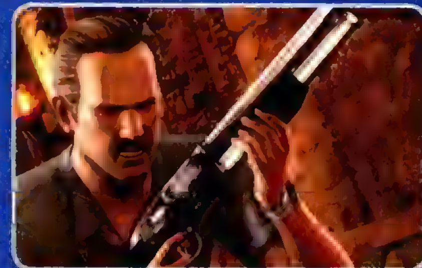
## 5 WALUIGI (MARIO TENNIS)

Nee, niet de 'Mean Lean Green Machine'; Luigi heeft z'n Luigi's Mansion games immers al. Waluigi besloot op een dag om met Wario te gaan tennissen en heeft verder geen enkele connectie met de drie Nintendo iconen. Het is deze mysterieuze achtergrond (en zijn foute pedosnor) die hem ideaal maakt voor een game. Antihelden zijn de beste.



## 4 SULLY (UNCHARTED)

De enige reden waarom Nathan Drake zo'n held is, is omdat hij ooit getraind werd door Sully. En je weet gewoon dat deze sigaar rokende, snor dragende opa in z'n jongere jaren een nog charmantere, hilarischere en toffere lul was dan Drake. Al verdient hij zelfs als senior een eigen game, hoor.



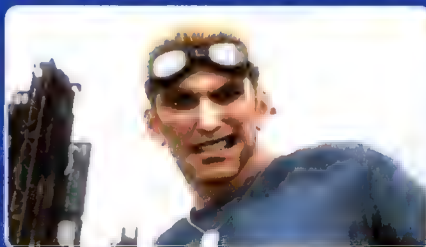
## 3 LANDON RICKETTS (RED DEAD REDEMPTION)

'I was the fastest in my time. I must've been; I'm the only left.' De overduidelijk op Sam Elliott gebaseerde Ricketts was met gemak het stoerste personage in heel Red Dead Redemption. De avonturen van deze legendarische pistoolheld waren blijkbaar net zo talrijk als dat ze episch waren, dus als er ooit een vervolg (lees: prequel) komt in de Red Dead serie, dan eis ik dat het een Landon game wordt.



## 2 CID (FINAL FANTASY)

Cid is een uniek personage omdat hij in bijna elke Final Fantasy game voorkomt (inclusief spin-offs!) zij het in een andere vorm of incarnatie. Een game waarin je tussen alle FF-dimensies moet reizen om als elke Cid ooit, ervoor te zorgen dat het universum niet in elkaar stort, zou eindelijk weer eens de naam 'Final Fantasy' waard zijn.



## 1 ZELDA/SHEIK (THE LEGEND OF ZELDA)

Vergeet Link; laat Zelda nou eens shinen! De serie is verdorie naar haar vernoemd. Saillant detail: ze kan in een magische, middeleeuwse ninja veranderen (woah). Waarom dus geen game waarin we zien hoe ze die persona aanmeet? Noem tenslotte de game 'The Legend of Link' voor maximale troll-punten.



msi®

MSI® recommends Windows.




bol.com

1399
EUR




GAMING BUNDLE

SteelSeries KINZU V2 mouse
and SteelSeries SIBERIA V2 headset




# NIGHTBLADE B85C-037EU

## THE HOLSTER OF GAMING SUPREMACY

Intel® Core™ i7 Processor / 8GB / NVIDIA® GEFORCE® GTX960 / 128GB SSD / 1TB 7200rpm HDD




NO. 1 IN GAMING

Explore new ways to learn and stay connected with Intel Inside®.



GAMING.MSI.COM

# YOSHI'S WO



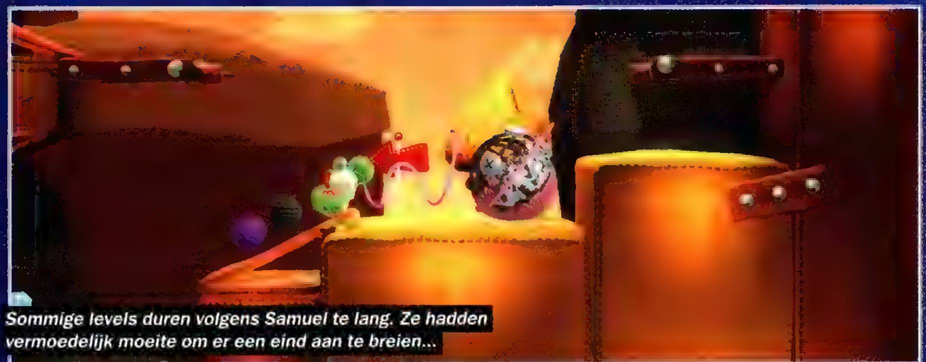






# OLLY WORLD

**Samuel z'n liefde voor heavy metal zorgt ervoor dat ie iets te vaak op feestjes z'n disproportioneel lange tong uitsteekt, à la Miley Cyrus. Of dit hem de perfecte man maakt om het nieuwste avontuur van Nintendo's eigen Miley Cyrus te reviewen, is echter nog maar de vraag.**



*Sommige levels duren volgens Samuel te lang. Ze hadden vermoedelijk moeite om er een eind aan te breien...*

Het is tijd om iets op te biechten: ik vind Yoshi's eigen spinoff-serie een van de minst interessante franchises van het machtige Nintendo. Verrassend misschien, zeker gezien het feit dat ik nog altijd dol ben op goede platformers en Super Mario World 2: Yoshi's Island wereldwijd gezien wordt als een van de beste games aller tijden.

Maar, eh, neuh, ook die game doet me niet heel veel. Toegegeven, ik heb die prachtige SNES-zwanenzang meerdere keren gespeeld, maar dat was meer vanwege de graphics. Toe maar, ga naar YouTube en tik de woorden 'yoshi's island gameplay' in. Je zult versteld staan van hoe die bijna twintig jaar oude game visueel nog altijd het mooiste stukje 2D-entertainment is dat tot nu toe is uitgekomen!

**weetje • weetje**

***Je kunt ook nieuwe Yoshi's unlocken door je amiibo te scannen! Bijna alle uitgebrachte amiibo zijn scanbaar, dus ga lekker los met je collectie. Mijn persoonlijke favoriet? Mega Man-Yoshi!***

## Balans

Maarreh, graphics daargelaten, vond ik Yoshi's Island verder maar matig, niet in de minste plaats omdat geraakt worden betekende dat je Baby Mario kwijtraakte, wat op zijn beurt weer betekende dat je een paar seconden lang geteisterd werd door het irritantste geluid in gaming: z'n gejank.

Toen vervolgens Yoshi's Story op de Nintendo 64 uitkwam en het saaier bleek te zijn dan een gemiddelde aflevering van de TeleTubbies, vroeg ik me al helemaal af waarom de koddige dino nou per se z'n eigen games nodig had. Ik bedoel, voor relaxte doch vermakelijke platformgameplay hadden we immers Kirby, die naast een chille, lage moeilijkheidsgraad ook altijd uitgerust was met de leukste kopieerkrachten. Daarnaast hadden we voor heerlijk pittige uitdagingen en collectibles (en mijnkarretjes) de Donkey Kong Country titels. En de koning der platformers? Mario? Hij hield alles bij elkaar: hij had die perfecte balans qua uitdaging, snelheid, variatie in leveldesign, et cetera, enzovoort.

## Puristisch

Waarom bestaan die Yoshi games dan? Voordat ik Woolly World had gespeeld, had ik geantwoord: "Weet ik veel. Omdat 't verkoopt, blijkbaar." Yoshi games pakten van alle drie de eerder genoemde franchises wat elementen en smeet 't bij elkaar, maar voegden voor mijn gevoel verder te weinig nieuwe dingen toe.

Zo had Yoshi's Island in mijn ogen de schattigheid van Kirby (en af en toe wat transformerende elementen), de nadruk op collectibles zoals in Donkey Kong Country en de moeilijkheid en 'feel' van een Mario.

Voorheen vond ik dat irritant, maar nu ik Woolly World gespeeld heb, kan ik alleen maar blij van worden van zo'n formule. Is het omdat ik minder puristisch ben geworden en relaxter tegen gaming in z'n geheel aankijk? Waarschijnlijk. Is het omdat Yoshi's Woolly World gewoon een hele goede platformer is, die z'n mengelmoesachtige formule voor de eerste keer volledig omarmt? Ook, zeker weten.

## Gerechtvaardigd

Zoals je waarschijnlijk al weet, is dit niet de eerste keer dat een Nintendo held in klosjes garen is veranderd. In Kirby's Epic Yarn, een Wii-game uit 2010, werd de ge- »

**weetje • weetje**

***In elk level kun je vijf klosjes garen vinden. Vind je ze alle vijf? Dan unlock je een nieuwe Yoshi. Mijn favoriet is nog steeds watermeloen-Yoshi, die groene beentjes heeft en een rood bovenlichaam met zwarte stipjes.***



WII U · REVIEW

» liefde roze bal naar Patch Land gestuurd waar alles uit lapjes stof bestond, en iets soortgelijks is dit keer met Yoshi gebeurd. Craft Island, Handmade Ocean; de namen van de locaties zeggen genoeg.
Maar waar de wollen wereld in Kirby's avontuur voornamelijk een excuus was om een nieuwe grafische stijl uit te proberen en Kirby op grappige wijze in voertuigen te laten veranderen, voelt het deze keer 'gerechtvaardigd' dat de wereld in Woolly World volledig gemaakt is van wol. En niet alleen omdat het er mooi en schattig uitziet, maar omdat de look allerlei gameplay vondsten met zich meebrengt die naadloos (niet mijn woordspelingen jatten, Sam – Ed) samenvallen met het visuele aspect. Zo zien sommige muren er 'zachter' uit dan andere, wat altijd betekent dat je ze plat kunt drukken om er bijvoorbeeld geheime voorwerpen achter te vinden.

*De game is minder makkelijk dan je denkt, dus voel je vrij om de hulp van een maat in te schakelen als het te lastig wordt. Veel puzzels worden een stuk eenvoudiger wanneer je je maat inslikt en hem vervolgens in balvorm naar een hoger gelegen platform spuugt!*




## Schattig

Zo is er ook een level dat bestaat uit breinaalden die uit de grond steken, waarbij je langs de onafgemaakte sjaals moet klimmen die ertussen hangen. Tijdens het klimmen kun je geen bollen wol gooien (lees: de 'eieren' die Yoshi uitpoept als ie een vijand inslikt) dus je moet puur vertrouwen op Yoshi's lange tong om obstakels te ontwijken. En wie de mijnkarretjes van Donkey Kong Country geweldig vond, zal genieten van het level waarbij je aan gordijnen hangt die in sneltreinvaart van gekrulde kozijnen afdonderen.
Zie je ergens een touwtje loszitten? Ontrafel het met je lange tong voor geheime gebieden. Zie je in de lucht een stippellijntje hangen? Gooi er een bolletje wol naartoe om er een platformpje te breien.
Het zijn allemaal voorbeelden van hoe Woolly World er niet alleen 'woolly' uitziet, maar ook daadwerkelijk bijpassende gameplay heeft. En dat zorgt ervoor dat de game coherent en ongeforceerd voelt, en dat alle schattige designs, zoals de uit drie draadjes bestaande vogels, niet overkomen als goedkope clickbait voor kinderen en vrouwelijke spelers. Deze wollige wereld is géén gimmick, maar een plek waar je oprecht op vakantie zou willen gaan.

## Als een dwaas

Het is echter niet de authentieke knuffelbaarheid waardoor Woolly World alle andere Yoshi games ontstijgt, maar de variatie in gameplay. Want niet alleen het creatieve leveldesign zorgt ervoor dat je Yoshi continu op andere manieren laat platformen. In de meeste levels heb je ook een scripted momentje waarop Yoshi in een compleet ander wezen of voertuig verandert, voor een halve minuut aan toegankelijke en onvervalste lol. Ik heb Yoshi in een paraplu zien veranderen, in een graafmachine, in een vliegtuig, in een reus en zelfs in een zeemeermin, en de bijbehorende variaties in gameplay zorgen voor een plotselinge explosie aan dopamine. Ik heb zelfs één bepaald level meerdere keren herspeeld omdat ik het stukje zo tof vond waarin Yoshi in een motor veranderde en met hoge snelheid over de golven van de zee reed. Het is Nintendo dat je effe dertig seconden een Sonic game laat spelen, maar dan wél leuk. En glimlachen dat ik deed! Zat ik daar in m'n eentje, een beetje te grinniken als een dwaas.

## Relaxed

Er valt verdomd weinig op deze game aan te merken; elke keer dat ik m'n GamePad neerlegde, was ik eigenlijk alleen maar enthousiast over wat ik nou weer gespeeld had.

**"Deze wollige wereld is géén gimmick, maar een plek waar je oprecht op vakantie zou willen gaan."**

Nee, dit is zo'n typische Nintendo game waarvan je niet verwacht dat ie tegenwoordig nog gemaakt wordt: het wil namelijk geen gigantische, epische, bombastische game zijn, zoals elke huidige AAA-titel. Nee, Woolly World is een game die gewoon blij is met het feit dat ie relaxed, zacht en gelukkig is, en verder probeert het niemand ene kut te bewijzen. En dat is in het begin heel verwarrend, alsof de game z'n best niet wil doen, maar uiteindelijk kun je er alleen maar verliefd op worden. Net zoals je vroeger oprecht kon houden van een zachte, vertrouwde, handgemaakte teddybeer. Yoshi, je bent een toffe peer!






*Bizar, ik heb precies zo'n poef als je hier op de achtergrond ziet! Heeft m'n vrouw vorige maand gekocht voor 400 euro in een vintage shop in Haarlem! Maar je kunt er dan ook heerlijk je voeten op leggen...*

Hoogstens dat sommige levels mij wat te lang duurden, vooral wanneer ik alle verstopte hartjes, klosjes garen, diamanten, stempels en bloemetjes probeerde te vinden. (Ondanks het niveau van creativiteit vind ik dat een level in een platformer als deze niet zo lang mag duren als een aflevering van Friends.)



**SCORE 84**

Super Mario World 2: Yoshi's Island is nog steeds de mooiste platformer ooit gemaakt, maar wat pure fun betreft, is Yoshi's Woolly World de nieuwe beste game met Yoshi in de titel!

SAMUEL



Je kunt binnen tien uur het eindscherm voorbij zien rollen, maar dat mag je verdubbelen als je werkelijk alle collectibles op je naam wil hebben.

10+ UREN




**BASICS**

PLATFORMER
GOOD-FEEL / NINTENDO
1 - 2 SPELERS
26 JUNI 2015

# USED SALE

# 2+1 GRATIS

**Geldig op alle 2de hands games***
**behalve PS4, XONE & Wii U**




*Goedkoopste game gratis - niet cumuleerbaar
Actie geldig tot en met 12/07/2015

gamemania.eu

**GAME MANIA®**
De speciaalzaak in games

GOLD AWARD

# KERBAL SPACE



**Aspirant ruimtevaarders en raketgeleerden opgelet: Kerbal Space Program is eindelijk officieel gelanceerd! Nino trok z'n astronautenpak uit de kast om te kijken of de game recordhoogten bereikt.**




PC MAC REVIEW

Het heeft ruim drieënhalf jaar geduurd, maar Kerbal Space Program is eindelijk af en het resultaat mag er zijn. In deze combinatie tussen een ruimtesim en digitale LEGO bouw je ruimteschepen door verschillende onderdelen aan elkaar te bevestigen, waarbij je rekening moet houden met zaken als aerodynamica en zwaartekracht om je knutselwerk vervolgens de kosmos in te lanceren. Klinkt simpel, is het niet.

## Verse eindbaas

Als vers aangestelde eindbaas van het Kerbal Space Program is het aan jou om een ruimteprogramma op poten te zetten en het universum te ontdekken. De Kerbals - kleine groene bewoners van planeet Kerbin - hebben al een beginnetje gemaakt en vast wat gebouwen voor je geconstrueerd, en jij mag het zootje ongeregeld gaan leiden om het ruimteprogramma van de mennekes te laten uitgroeien tot een heuse NASA-concurrent.

In de Career mode speel je nieuwe onderdelen vrij door 'science' te vergaren. Door bijvoorbeeld op andere planeten te landen of verschillende zaken op je eigen planeet te analyseren, vergaar je punten, die je vervolgens in een super uitgebreide tech-tree uit kan geven. Doordat je krachtigere straalmotoren en dikkere brandstoftanks vrijspeelt, kan je steeds verder en langer vliegen, waardoor je missies op grotere afstanden kan voltooien. Een pittige klus voor de beginnende ruimtevaarder, maar gelukkig is er ook een Sandbox modus waarin alle onderdelen en upgrades al vrijgespeeld zijn.

## NASA + LEGO

De charme van KSP zit 'm in het nauwkeurige natuurkundige model en het gigantische aanbod aan 'bouwstenen' om mee te spelen. Elk onderdeel dat je aan je raket of ruimteveer bevestigt, heeft grote invloed op je kans van slagen.

## SCOTT MANLEY IS EEN BAAS

**Als je het allemaal effe niet meer ziet zitten, of gewoon om inspiratie verlegen zit, is Scott Manley je man. Deze YouTuber heeft een heel kanaal vol met KSP en andere spacegames. Handige tips, tutorials, de wreedste bouwwerken: you name it en Scott heeft it. youtube.com/user/szyzyg**

Je zal door middel van heel veel trial en nog meer error je spaceshuttle moeten bijschaven tot ie geschikt is voor je missie. Een brandstoftank te veel of te weinig kan het verschil maken tussen een succesvolle missie of een setje dode Kerbals.

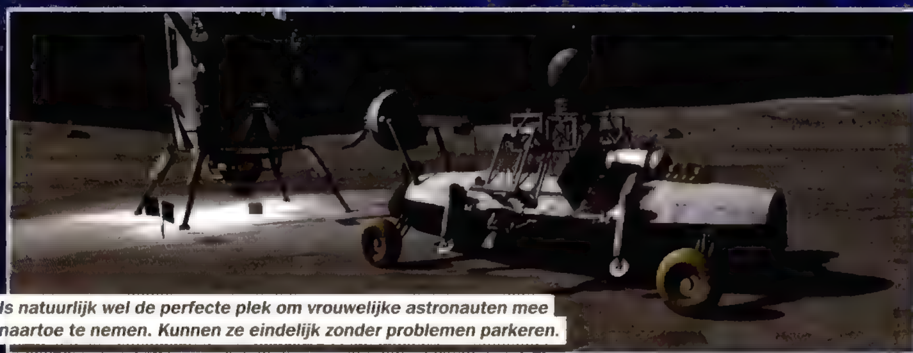
Godzijdank heeft de game een aantal redelijk robuuste tutorials om je op gang te helpen. Aan de hand van een aantal scenario's met reeds gebouwde ruimteschepen leer je stap voor stap de basics van de game. Je hoeft geen echte raketgeleerde te zijn om KSP te kunnen spelen, maar een beetje kennis van zaken is wel vereist, en die kennis pik je snel genoeg op in de tutorials. Speel die dan ook, want de game gooit je meteen in het diepe.

## To the Mun

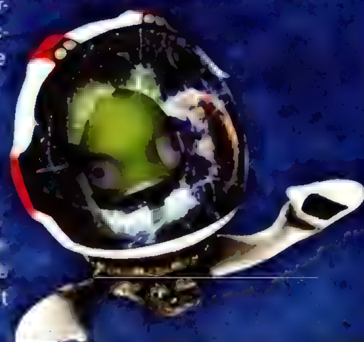
Zelfs met een goede voorbereiding is KSP een zeer pittige game. Het uitvoeren van een succesvolle maan-missie heeft deze amateur astronaut bijvoorbeeld een kleine week plannen en proberen gekost. KSP doet er alles aan om het geheel zo behapbaar moge-



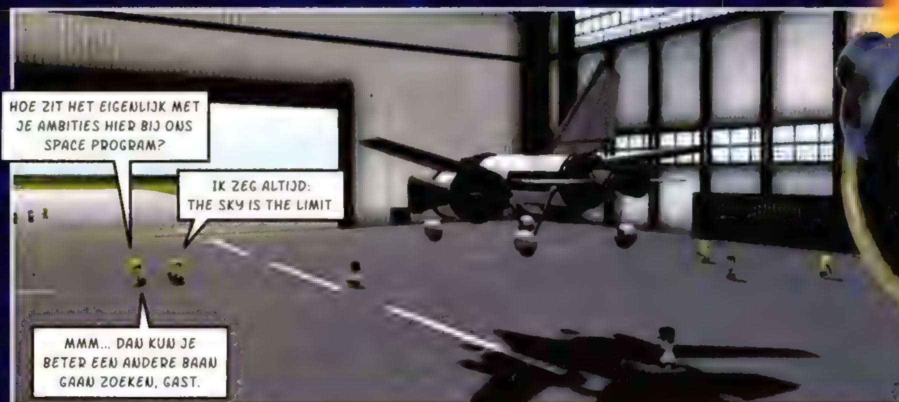
*Het schijnt zo te zijn dat je huidige smartphone meer computerkracht heeft dan de computers van NASA in 1969 toen ze een bemande raket naar de maan lanceerden. Moet je toch eens aan denken als je weer eens de hele dag pissige vogeltjes richting varkentjes lanceert...*



*Is natuurlijk wel de perfecte plek om vrouwelijke astronauten mee naartoe te nemen. Kunnen ze eindelijk zonder problemen parkeren.*



# PROGRAM




## FELIPE FALANGHE IS OOK EEN BAAS

**Squad, de Mexicaanse ontwikkelaar achter KSP, is eigenlijk helemaal geen game ontwikkelaar maar een marketingbureau dat campagnes voor Coca Cola en Sony maakt. Toen medewerker Felipe Falanghe in 2010 naar zijn bazen stapte en zijn ontslag indiende om zijn droomgame te gaan maken, boden zijn bazen aan om KSP als project bij Squad te maken. Felipe stemde in met het plan en zo is Kerbal geboren. Mooi verhaal toch?**

lijk te maken - de game heeft uitgebreide navigatietools en geeft je adequate informatie - maar een retourtje naar een andere planeet blijft nou eenmaal een van de meest ingewikkelde dingen die ons ras ooit heeft klaargespeeld en ook in game-vorm is het een opgaaf van jewelste.

Daar staat gelukkig wel tegenover dat het gevoel van voldoening immens is als je het weet te flikken. Mijn eerste succesvolle rondje om Kerbin, mijn eerste tripje richting de Mun (zo heet de dichtstbijzijnde maan van Kerbin), mijn eerste gelukte landing: het waren stuk voor stuk redenen voor debiele vreugdedansjes in Casa de Vries.



### Community

Een mooie bijkomstigheid van de lange ontwikkeltijd van Kerbal is dat er bijna vier jaar aan werk vanuit de community online te vinden is. Het officiële forum, de officiële subreddit en YouTube staan vol met handige informatie van mensen die al sinds 2011 aan het ploeteren zijn. Daarbij heeft de game ondersteuning voor mods en kan je ruimteschepen van anderen installeren. De download mogelijkheden zijn legio, denk aan replica's van bestaande ruimteschepen, mods om de interface te verbeteren of compleet nieuwe onderdelen om mee te werken.

### Schoonheidsfoutjes

Qua afwerking laat KSP het een en ander te wensen over. De graphics zijn niet bijster interessant en toch slurpt de game de nodige performance. Ook werkt de interface niet altijd mee en heeft de game zelfs nu nog wat rare bugs. Op het moment van schrijven wordt bijvoorbeeld geadviseerd de temperatuurmeters uit te zetten omdat het de game instabiel maakt. Op m'n Macbook crashte de game sowieso constant, op m'n PC heb ik daar gelukkig geen last van gehad.

Ook is het jammer dat KSP weinig integratie met Steam heeft. Er zijn geen achievements te behalen, de game heeft geen ondersteuning voor Steam Workshop voor eenvoudige installatie van mods en ook ondersteuning voor cloud saves ontbreekt, waardoor ik elke dag handmatig mijn progressie moest kopiëren. Iedere ochtend ging ik naar de redactie met een USB stickie met save games en elke dag kwam ik acht uur later terug met een beter ruimteschip op mijn USB stok.

### Dansen

Thuis aangekomen liet ik alle sociale verplichtingen varen, negeerde ik mijn vriendin en vergat ik naar de wc te gaan. Telkens als ik de deur uit moest, lanceerde ik nog effe snel een raket om te kijken of het dit keer wel zou lukken om op een andere planeet te landen.

> **"Misschien wel de meest verslavende game die ik de afgelopen jaren heb gespeeld."**

KSP is misschien wel de meest verslavende game die ik de afgelopen jaren heb gespeeld. Als de game je eenmaal in z'n greep heeft, laat ie je niet meer los. Een succesvolle missie vergt een hoop voorbereiding en een hoop getweak, maar als je groene mannetjes eenmaal heelhuids zijn geland, zal je net als ik dansen van vreugde.



*Een van de missies in de game is om uit te vinden waarom een bepaalde planeet eerst warm en nat was en uiteindelijk koud en droog werd. En nee, planeten kunnen niet trouwen.*

**SCORE 92**

KSP is fucking fantastisch! De mogelijkheden zijn eindeloos en het gevoel dat je krijgt na een succesvolle missie is ongeëvenaard. Halen die hap.

NINO



Fanatiekelingen hebben al honderden uren in deze game gestopt; rare jongen die hier snel op uitgekeken raakt.







**BASICS**

SANDBOX SPACE SIM
SQUAD
1 SPELER
OUT NOW

# SPLATOON



**Weer dezelfde gameplay. Weer een grauwe shooter. Weer een kleurrijke Mario game. Eigenlijk is de game-industrie veel te voorspelbaar. Daarom wordt Jurjen blij als er eens iets werkelijk nieuws verschijnt. Zoals Splatoon, een shooter met originele gameplay in een kleurrijke wereld. Maar betekent 'nieuw' in dit geval ook 'moet je hebben'?**

REVIEW
Wii U

Eerst verschijnt het Nintendo logo. Dan volgt het logo van Splatoon, een nieuwe franchise. Ik kijk naar het scherm van mijn tv, en moet even slikken. Nintendo komt niet vaak met nieuwe franchises, vandaar dat slikken.
Na inleidende speelsessies op expo's, met beperkte versies, is het toch altijd weer een magisch moment om een geheel nieuwe franchise in huis te hebben. Zeker als het een nieuwe franchise van mijn favoriete spellenmaker Nintendo betreft. Gewoon, op de grote tv in mijn huiskamer staat ie daar, in al zijn vrolijk stemmende volledigheid: Splatoon.
Ik heb er al vaker over geschreven, zelfs in video's op PU.nl over gepraat, en nu is het tijd mijn definitieve oordeel over deze nieuwe franchise van Nintendo te vellen.

## De kop van Mario

Splatoon is voor het shootergenre wat Mario Kart voor het racegenre was, en Smash Bros. voor het vechtgenre. Dus de gebruikelijke actie, maar dan opgeleukt met nieuwe spelregels, power-ups, kleurrijke personages en fantasievolle omgevingen.
Nintendo heeft zelfs overwogen om Mario weer als blikvanger/kwaliteitssticker op de actie te plakken, maar heeft daar uiteindelijk toch van afgezien. Is dat positief of negatief?
Positief, zei ik in eerste instantie. Want iets nieuws, dat is goed, toch? En het moest maar eens afgelopen zijn met die malle neiging van Nintendo om op elk concept die kop van Mario te plakken. Toch heb ik die kop van Mario uiteindelijk wel een beetje gemist in Splatoon. Hoe hip en vernieuwend de Inklings ook mogen zijn, ze halen het niet bij de uitstraling en diversiteit van de personages uit Mario's universum. Vooral het gebrek aan diversiteit is me gaan tegenstaan. Je kunt de Inklings weliswaar nieuwe kledingstukken aantrekken die zowel uiterlijk als eigenschappen veranderen, maar ze blijven gevoelsmatig 'dat oranje figuurtje' en 'dat blauwe figuurtje'.
Dan had ik toch liever met de lompe maar sterke Bowser tegen de zwakkere maar snellere Star Fox gestreden. Ook al was daarmee wellicht de aandacht van de speltechnische vernieuwingen afgeleid.



*M'n buurman kwam ooit bij Tussen Kunst en Kitsch met een schilderij dat ie van z'n oma had geërfd. Zei zo'n deskundige: 'hebt u ooit van Picasso gehoord?' Opgewonden bevestigde mijn buurman dat. Waarop die expert zei: nou, die had z'n reet afgeveegd met wat u me hier laat zien'.*

**"Voor die vier tientjes haal je een mooi pretpakket in huis."**

## Dolgedraaide kunstenaar

De belangrijkste speltechnische vernieuwing van Splatoon is dat het in deze shooter niet draait om het zo vaak mogelijk kapot schieten van elkaar, maar om het veroveren van zoveel mogelijk grondgebied. Daarvoor moet je met je diverse verfgeweren vooral heel veel op de vloer schieten. Als de timer is teruggelopen naar nul, wint het team dat percentueel het grootste deel van de levelvloer z'n eigen kleur heeft gegeven.
Deze regels geven de derdepersoons shooteractie van Splatoon een heel eigen aanzicht, uitdaging, tactische bodem en dynamiek.
Het kapot schieten van tegenstanders kan nog steeds voordeel bieden, maar levert geen punten op. Het gaat dus echt om het kleuren van zoveel mogelijk gebied. En dat maakt Splatoon toch heel anders dan andere shooters.



*Ik zag laatst in een museum een prachtig werk van Rembrandt. Er stond bij 'geleend van een anoniem persoon'. Ben ik meteen naar de balie gelopen om m'n schilderij terug te vragen...*

**weetje • weetje**

*Splatoon zal via regelmatige updates de komende maanden verder uitgebreid worden, onder ander met nieuwe stages, wapens, Ranked Battle-standen en zogenaamde Splatfest evenementen. Een grote update in augustus maakt het mogelijk om met vier vrienden als team te strijden, of met acht spelers besloten potjes tegen elkaar te spelen.*

Een goede tactiek is bijvoorbeeld in een level naar de stukken vloer gaan die de vijand kleurde om daar als een dolgedraaide kunstenaar de vloer in je eigen kleur te sprayen. Voor die tactiek is het dynamische overzicht van de GamePad plattegrond je beste vriend. Na je dood kun je op de GamePad ook tegen het icoontje van een teamgenoot tikken om in zijn of haar buurt te spawnen. Mijn GamePad was sinds ZombiU niet zo goed gebruikt.

De nieuwe regels, de vernieuwende gameplay en, vooruit, het nieuwe uiterlijk maken van Splatoon echt iets bijzonders. Met name als je de game online speelt. Waarmee we meteen bij het grootste probleem van Splatoon zijn beland.

## Probleem

Het grootste probleem van Splatoon is dat de game niet geschikt is om met vrienden op de bank te spelen. Jazeker, er is een local multiplayer voor één tegen één. Daarin moet je ballonnen schieten, of je tegenstander overhoop knallen om zijn ballonnen te pakken. Dus een beetje als in de battle-stand van Mario Kart. Maar dat is dan ook alles. En het voelt - net als die battlestand van Mario Kart - als een extraatje. Leuk om een paar avondjes met één vriend te checken, maar niet zo leuk als de core gameplay van het spel. Voor de échte Splatoon gameplay moet je online gaan. Spelend met mensen die je niet ziet. En waar je vanwege Nintendo's angst voor scheldpartijen ook niet mee kunt praten. Er zijn wel meer rare beperkingen. Je kunt bijvoorbeeld niet kiezen op welke map je speelt, maar krijgt steeds één van de twee willekeurige maps die om de vier uur worden vervangen. Je kunt de regels van zo'n map niet aanpassen. En het is op moment van schrijven ook nog niet mogelijk om je eigen team van vier vrienden te vormen. Dat wordt pas mogelijk na een update in augustus. Tot augustus kan ik dus alleen met onbekende spelers proberen zo veel mogelijk terrein te kleuren met onbekende, niet-sprekende teamgenoten en tegenstanders. Ik betwijfel of dat tot augustus leuk blijft. En of ik tegen die tijd drie vrienden kan vinden die de game ook hebben en met mij een team willen vormen. Gelukkig is de game niet erg duur.




## Singleplayer

Splatoon is voor veertig euro verkrijgbaar, en voor dat geld is het geen gek spel. Stiekem vind ik alleen de singleplayer al die prijs waard.

Die singleplayer is waarschijnlijk ooit begonnen als tutorial voor de multiplayer, maar gaat veel verder dan dat - inclusief frivole elementen die helemaal niet in de multiplayer voorkomen. Zoals sponsblokken die je met verf moet vullen, molentjes die je met verf laat draaien en onzichtbare platformen die je met verf zichtbaar maakt. Freaky eindbazen zitten er ook in.

Je kunt zien dat de makers er lol in hadden om de mechanieken van Splatoon steeds weer op nieuwe manieren te laten gebruiken in levels die doen denken aan Super Mario Galaxy.

Gek genoeg hebben ze de singleplayer heel scherp afgeschermd van de multiplayer. Wapens en upgrades die je in de ene stand haalt, kun je niet in de andere gebruiken. Hierdoor zijn eigenlijk twee verschillende games ontstaan, en daarvan vind ik de singleplayer variant het meest het Nintendo gevoel uitdragen.

Wat overigens niet betekent dat er iets mis is met de multiplayer shootouts an sich. En aan de local multiplayer valt ook zeker lol te beleven. Dus haal je voor die vier tientjes toch een mooi pretpakket in huis. Verwacht echter niet iets wat je maandenlang met je vrienden op de bank kunt uitwonen, zoals Smash of Kart. Naast deze grootheden steekt Splatoon uiteindelijk toch wat bleekjes af. ✪



**weetje • weetje**

*Splatoon ondersteunt (slechts) drie amiibo: Inkling Girl, Inkling Boy en Inkling Squid (de laatste is alleen in sets verkrijgbaar en zal dus wel snel fucking zeldzaam zijn). Ze ontgrendelen alle drie een exclusieve missie die je moet uitspelen om exclusieve gear te krijgen.*



*Dat doet me denken aan die keer dat ik ondanks opkomende misselijkheid toch een bord spinazie had gegeten.*

**SCORE 78**

De core gameplay is vernieuwend en vermakelijk, maar wordt ook op vreemde manieren beperkt en is alleen online te beleven. Gelukkig is de singleplayer op z'n eigen, opzichzelfstaande manier ook dikke fun. Maar een nieuwe Mario Kart of Smash Bros. is dit dus niet geworden.

JURJEN



De singleplayer duurt zo'n zes uur, de multiplayer blijft dubbel zo lang leuk.

18 UREN



**BASICS**

INKT SHOOTER
NINTENDO EAD 2 / NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

# CARMAGEDDON REINCARNATION



**In 1997 zat Graddus in de derde klas van het Gymnasium. De stelling van Pythagoras interesseerde hem echter steeds minder; spijbelen en gamen steeds meer. Carmageddon bijvoorbeeld, een überbrute titel die alleen de coolste kids speelden... Herhaalt de geschiedenis zich met Reincarnation?**



*Die gast had zeker geen veiligheidsgordel om, of was 't dat nieuwe model van Gilette...*

Hallo lezer. Hoe oud ben jij? 13? 23? Hell, de PU spreekt zo'n brede doelgroep aan, dat je misschien zelfs richting mijn leeftijd kruipt. In ieder geval heb je vast wel eens van Carmageddon gehoord: een van de meest shockerende spellen ooit, waarin je over mensen heenrijdt en ze *'flats'* uit elkaar spatten. Schokkend, ja. In 1997...

## Probleem nummer één

Anno 2015 liggen de zaken anders. Kinderen comazuipen, lachen om YouTube-filmpjes van de Killer Clown en hoeven dankzij online webshops niet meer met een fake ID langs Intertoys voor GTA, Call of Duty of Mortal Kombat X. Games waarbij het platte Carmageddon ineens bijzonder antiek aanvoelt. Aan de andere kant is het spel voor dertig-plussers als ik vooral een zoete herinnering. Nostalgisch jeugdsentiment naar een tijd dat politici nog serieus dachten dat videogames geweld stimuleerden, en mannen als Jeroen Dijsselbloem elke maand wel met een belachelijke quote in de PU stonden. Zucht.
Het roept de vraag op voor wie deze remake nou eigenlijk bedoeld is. Ouwe lullen mijmeren liever over het origineel, terwijl de jonge garde al veel sickere shit gespeeld heeft. Probleem nummer één voor Carmageddon: Reincarnation.

**"Carmageddon: Reincarnation is net zo leuk als overreden worden door een auto. En het overleven..."**

## Probleem nummer twee

Probleem nummer twee is helaas groter. Véél groter. De nieuwe Carmageddon is namelijk een kutgame. Sorry, vergeef me de vulgariteit, maar ik kan er echt geen ander woord voor bedenken.
Want kijk die low-res textures, kale omgevingen en Goat Simulator-achtige physics nou, man. Dat kan toch niet? Reincarnation oogt serieus als een PS2-titel, maar bizar genoeg zijn de systeemeisen wel idioot hoog. Heb je geen NASA PC, dan krijg je een stotterende framerate en andere performance-issues er gratis bij. Bah.
En als die shit nou nog lekker zou spelen... maar nee. De moordmachines zwabberen alsof ze op lekke banden rijden, en de A.I.-wagens lijken vooral geïnteresseerd in zich zo snel mogelijk te pletter racen. Ach, geef ze eens ongelijk. Daarnaast is Carmageddon: Reincarnation simpelweg sáái. Zelfs de gore (lees: lelijk geanimeerde LEGO-poppetjes die bij het lichtste contact in blokjes uit elkaar vallen) is slaapverwekkend. Waarmee de enige USP van de serie ook nog eens wegvalt.


*Je hebt kop-staart botsingen, maar bestaan er ook standje 69 botsingen?*

## Middelmatige franchise

Weet je, als je de geweldadige gimmick achterwege laat, realiseer je je plots dat Carmageddon eigenlijk altijd al een matige franchise is geweest, compleet met clunky controls en eendimensionale gameplay. Herinnert iemand zich de verschrikkelijke Nintendo 64-versie nog? Of het walgelijke Carmageddon TDR 2000? Nee, dat dacht ik al.
Laten we dus ook maar gewoon net doen alsof Reincarnation nooit is uitgekomen... La-die-dadie-lo-li-laaa... Huh, waar had ik het ook alweer over?




**weetje • weetje**

*Je zou het niet zeggen, maar in Carmageddon: Reincarnation zit behoorlijk wat ontwikkeltijd en -geld. Zo werd het spel al in 2003(!) geteased, voordat de reboot met een dik Kickstarter-budget en bijna een jaar in Early Access gestalte kreeg. Het maakt het eindresultaat des te bedroevender...*

**SCORE 30**

Het enige schokkende aan Carmageddon: Reincarnation is dat Stainless Games er 25 euro voor durft te vragen. Deze shit is ongeveer even leuk als overreden worden door een auto. En het overleven...

GRADDUS



Waarschijnlijk ben je langer bezig met downloaden, dan dat je daadwerkelijk speelt.

1/4 UREN



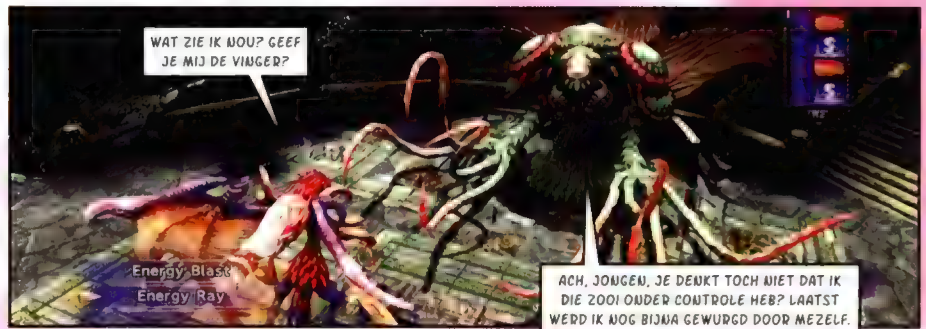
**BASICS**

VEHICLE-COMBAT / RACING
STAINLESS GAMES
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

# FINAL FANTASY X/X-2 HD REMASTER



**Verdeeld over verschillende playthroughs en consoles heeft Florian zeker vijfhonderd uur van zijn miezerige leventje gespendeerd aan Final Fantasy X. Nou, dan kan daar voor de PS4 versie best nog honderd uur bij, toch?**






Final Fantasy X begint met de tekst 'Listen to my story, this may be our last chance'. De rol van Guardian van de Sumonner Yuna heb ik echter al zo vaak aangenomen dat ik dacht voorgoed afscheid te hebben genomen van Tidus, Wakka, Auron, Lulu, Kimahri, Rikku en Yuna, maar Square had stiekem ook nog een PS4 versie in de maak. Okay, nog maar een keer mijn 'laatste kans' dan.

## Hooked

Deze keer had ik mezelf voorgenomen om niet wéér honderd uur in FFX te gaan steken en opnieuw alles te unlocken wat er te vinden is in de game. Ik kan de content zo onderhand wel dromen en aangezien de PS4 versie niet echt anders is dan die op de PS3 zou ik na een paar uurtjes spelen deze review toch wel kunnen schrijven? Dat was het plan. Het liep anders.

Na twee avonden spelen en een uurtje of tien op de klok was er nog niets aan de hand, maar na de derde avond gamen, merkte ik dat ik zin had om de guide erbij te pakken om toch maar niks te missen, en de vierde avond lag ik in bed na te denken over hoe ik ook alweer the ultimate weapon van de characters kon unlocken. De volgende ochtend was 'levelsysteem 1' een van eerste dingen waar ik aan dacht. Holy shit, ik was gewoon weer hooked!

## Schaken

FFX is de laatste Final Fantasy game met die typische old school JRPG stijl, en dat Square tien delen de tijd heeft gehad om dit systeem te perfectioneren, merk je in FFX. Aanvankelijk zijn de battles nog simpel, maar later in de game heb je epische turn-based battles die het best te vergelijken zijn met schaken op hoog niveau. Eigenlijk snap ik nog steeds niet waarom Square dit systeem compleet heeft laten vallen, want het werkt in FFX belachelijk goed.

Buiten de vette battles heeft FFX een geweldig verhaal dat, in tegenstelling tot een hoop andere Final Fantasy games, goed te volgen is en de characters zijn uitstekend uitgewerkt. Okay, de romance tussen Yuna en Tidus is wat te zoetsappig, maar het levert absoluut prachtige CGI filmpjes op!

De verslavingsfactor van FFX zit 'm vooral in het sterker maken van je characters. In plaats van dat je level up gaat en je characters automatisch betere stats krijgen, kan je in FFX helemaal zelf bepalen welke stats je wil upgraden en welke moves je aan je characters geeft. Je bouwt de characters dus helemaal zelf op naar je eigen ideale set-up!

Final Fantasy X is een meesterwerk, zelfs veertien jaar na release.

> **"Final Fantasy X is een meesterwerk, zelfs veertien jaar na release."**




### PS3 VS. PS4

**De PS3 versie zag er al goed uit, maar de PS4 versie is nog scherper. De textures zien er mooier uit en de schaduweffecten hebben een update gekregen. Je vergeet gewoon dat je eigenlijk een PS2 game zit te spelen.**




### FINAL FANTASY X-2

**Over FFX-2 ben ik minder te spreken, maar als je de game ziet als een leuke extra in deze HD Remaster uitgave is het een prima toevoeging. In FFX-2 ga je terug naar een hoop gebieden uit FFX en 't geeft een iets andere kijk op de wereld. FFX-2 moet je zien als een gigantisch uitgebreide DLC, maar omdat we in 2001 nog nooit van DLC hadden gehoord, was het een stand-alone game. Je koopt de HD Remaster versie voor FFX, dat is duidelijk.**

**SCORE 87**

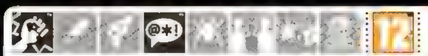
Final Fantasy X is nog steeds een fantastische JRPG in de oude stijl, en als je de game als liefhebber van dit genre nog nooit hebt gespeeld, weet je bij deze wat je te doen staat!

FLORIAN



**Vijftig uur voor de Story mode, maar dat kun je makkelijk verdubbelen zonder je te vervelen. FFX-2 heb je na veertig uur wel gezien.**

**90 UREN**




**BASICS**

JRPG
SQUARE ENIX / SCE
1 SPELER
OUT NOW

**BELACHELIJK GOEDKOOP VOOR PU ABO'S**




# 2015 - 2016 WORDT WEER EEN HEERLIJK SCHOOLJAAR...

## VOOR DE BEZITTERS VAN DE POWER UNLIMITED SCHOOLAGENDA!




**DE POWER UNLIMITED SCHOOLAGENDA 2015 - 2016 IS BIJNA 200 PAGINA'S DIK EN STAAT VOL MET:**

- DE LEKKERSTE BOOTHBABES
- DE LEUKSTE BIJSCHRIFTEN
- DE BESTE FRAMEDROPS
- VERRASSENDE PURETRO'S
- FASCINERENDE GAMECOLLECTIES
- HILARISCHE FOTOCOLLAGES
- CHARMANTE COSPLAY GIRLS
- INTERESSANTE GAMEHISTORIE
- BOEIENDE TOEKOMSTVISIES
- BELACHELIJKE HARDWARE HICKUPS
- WEETJES, COLUMNS, PREVIEWS ETC. ETC.

HET SCHOOLJAAR GAAT SNEL WANT IK BESTEL MIJN AGENDA OP GAMEWIRE.NL

GAME WIRE

**KOOP DE PU AGENDA VOOR SLECHTS € 9,95 (NIET-ABONNEES BETALEN € 13,99) EN VOOR JE HET WEET, IS HET SCHOOLJAAR ALWEER VOORBIJ!**

# INFORMATIQUE

méér verstand van computers







**Informatique inGamer**
**Level:20**

- Intel® Core™ i5-4460 3.2 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 960 2GB
- 1TB harddisk + 250GB SSD
- 8GB DDR3 geheugen
- DVD±RW DL
- USB 3.0
- Gigabit LAN
- HDMI
- Windows 8.1
- **www.informatique.nl/201211**

~~1149,-~~
**1049,-**
*Prijs excl. monitor







**Informatique inGamer**
**Level:60**

- Intel® Core™ i7-5930K 3.5 GHz
- 2x Nvidia GeForce GTX 970 4GB SLI
- 3TB harddisk + 500GB SSD
- 32GB DDR4 geheugen
- Blu-ray RW
- USB 3.0
- Gigabit LAN
- HDMI
- Windows 8.1
- **www.informatique.nl/201262**

~~3349,-~~
**3249,-**
*Prijs excl. monitor




## Asus G751JT-T7121H

- Intel® Core™ i7-4720HQ - NVIDIA GeForce GTX970 - 8GB DDR3 geheugen - 1TB harddisk + 256GB SSD - Speakers - HDMI - **www.informatique.nl/549633**




## BenQ RL2755HM

- 27" (68cm) 1920x1080px Full HD LED scherm - Reactietijd: 1 msec - Ingebouwde Speakers - D-Sub, DVI, HDMI - **www.informatique.nl/549267**




## AKRacing Gaming Chair

Deze bureaustoel speciaal voor gamers ziet eruit als het interieur van een echte sportwagen en biedt hoog comfort. - **www.informatique.nl/545337**




## Zowie FK1 Gaming Muis

Gaming muis voor links- en rechtshandige gamers. Aanpasbaar dpi van 400 tot 3200 dpi. Plug-and-Play (geen drivers nodig). - **www.informatique.nl/542240**




## Zowie ZA13 Gaming Muis

Deze gaming muis is zowel links- als rechtshandig te gebruiken en beschikt over navigatieknoppen aan beide kanten. - **www.informatique.nl/549459**




## Edifier K830 Headset

Dankzij een uitstekende geluidskwaliteit en heldere flexibele microfoon is deze headset zeer geschikt voor gaming. - **www.informatique.nl/542040**



**Berkel en Rodenrijs**
Braillestraat 20
2652 XV BERKEL EN RODENRIJS
Tel: 010 51 91 666

**Steenbergen**
Drukkerij 3
4651 SL STEENBERGEN
Tel: 0167 820 220




**www.informatique.nl**

**Voor 22:00 uur besteld, morgen in huis!**

# OOK GESPEELD

# OMDAT ER GEEN GAMES BUITEN DE BOOT MOGEN VALLEN

## GOED BOEREN



**Titel:** Farming Simulator 15
**Platform:** PS4 /PS3 / Xbox 360 / Xbox One
**Prijs:** PS4/XB1: € 49,99 - PS3/Xbox 360: € 34,99

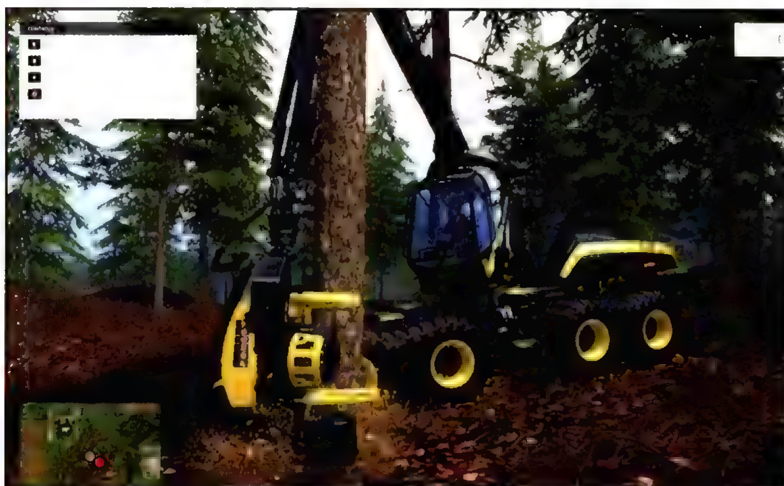
Over de PC-versie van Farming Simulator 15 schreef ik vorig jaar november dat ik mij er kostelijk mee had vermaakt, ondanks de ietwat stroeve eerste indruk.

Dit gaat ook op voor de console-versie van de boerensimulator. Op de PS4 draait alles soepeltjes, zijn alle functionaliteiten aanwezig (inclusief de online mode) en is ie nog altijd even leuk om te spelen.

Voor een uitgebreid oordeel over de PC-versie verwijs ik je graag door naar PU.nl/FarmSim15, maar **als je een beetje geïnteresseerd bent in dit soort games, kan ik je alvast verklappen dat je deze blind kan kopen.**

OORDEEL:





## (ON)ZICHTBARE REPLAY



**Titel:** Invisible, Inc.
**Platform:** PC
**Prijs:** € 19,99

Invisible, Inc. is door sommige buitenlandse media al tot Game van het Jaar betiteld. Rare jongens, die gamejournalisten. Ja, Invisible, Inc. is goed, erg goed zelfs, maar het is bij vlagen ook fucking onvergefelijk, schematisch in z'n presentatie van informatie, en herhalend in de gameplay. Maar het is gelukkig ook **een nagelbijtend spannende turn-based stealth game** waarbij je echt het gevoel hebt dat je een spion bent!

Invisible, Inc. komt van Klei Entertainment, makers van o.a. Don't Starve, Shank en Mark of the Ninja, en dat kun je meteen zien aan de grafische stijl. Dikke lijntjes om de personages, cartoonesk noir sfeertje, alles stijlvol in beeld gebracht, nog het meest schatplichtig aan Shank.

**Toch is de gameplay nieuw en fris, en wegen jouw acties en keuzes veel zwaarder dan in al die eerdergenoemde games samen.** Niet zo gek, aangezien jouw geheime organisatie (Invisible Inc.) zo goed als uitgemoord wordt door kwade corporaties en je met slechts twee spionnen de boel moet zien te redden. Bovendien heb je hier maar beperkte tijd voor en zal je uitermate lastige afwegingen moeten maken.

Tijdens je missies kun je infiltreren in diverse gebouwen op diverse locaties om zo credits, mankracht of wapens buit te maken. Met die credits upgrade je spionnen, met de wapens breid je je arsenaal uit en uit de gevangenissen bevrijd je bondgenoten.

Tijd is je vijand. Je kunt gewoon niet alle missies doen binnen de 72 uur die je gegeven zijn. De ene missie duurt ook langer om naartoe te reizen dan de andere. En de klok tikt onverbiddelijk voort. Kies je een missie die tien uur duurt om naartoe te gaan, dan zul je andere missies, die dichterbij liggen, moeten laten schieten. Maar misschien levert die verre missie wel een betere upgrade op.

Tijdens een beurt heb je een beperkt aantal moves. Door een deur gluren? Kost een actiepunt (AP). Op een guard klikken om zijn route te ontdekken? Min 1 actiepunt. En zo dien je steeds je acties af te wegen. Sluipen, hacken, verstoppen, stelen, guards omzeilen, guards neerslaan, guards doden en ga zo maar door.

**Vroeg of laat word je een keer ontdekt en dan wordt het nog lastiger.** Bovendien: na elke beurt verschuift er een timer die na elke vijf zetten het alarmniveau omhoog schroeft. Hetgeen resulteert in nog meer camera's, meer lasergrids, meer vijanden en minder exitroutes. Jijks!

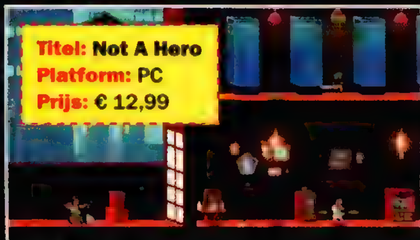
Zijn al je spionnen dood? Niet erg, dan begin je gewoon opnieuw, maar dan wel hoger in level met een nieuw setje spionnen die vaardiger zijn. Verslavend leuk.





SCORE 86

# NOT ZO BOEIEND






Na twee OlliOlli's is het Londense Roll7 klaar met skateboardgames, en dus komen ze nu met Not A Hero, een sidescrolling shooter die elementen van Hotline Miami combineert met de gameplay van OlliOlli.

Je kruipt in de huid van Steve, een professionele huurmoordenaar die is aangenomen als campagneleider van BunnyLord, een konijn dat graag burgermeester wil worden. Steve en zijn legertje Not Heroes moeten shady klusjes voor Bunny Lord opknappen. De klusjes lopen uiteen van een billboard dat uitstaat weer aanzetten tot het in de fik steken van wietplantages, **maar de gameplay komt eigenlijk steeds weer op hetzelfde neer.**

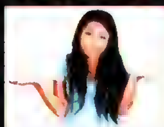
Je rent met Steve (of één van de acht andere speelbare Not Heroes) een of meerdere gebouwen door terwijl je van verdieping naar verdieping gaat en bad guys naar de eeuwige jachtvelden stuurt.

Zoals een moderne shooter betaamt, kan je schuilen achter cover en zul je moeten reloaden. Ook heb je de mogelijkheid om te sliden en als je dit tegen een vijand aan doet, zal hij op z'n bek gaan waarna je hem met een finishing move om zeep kan helpen.

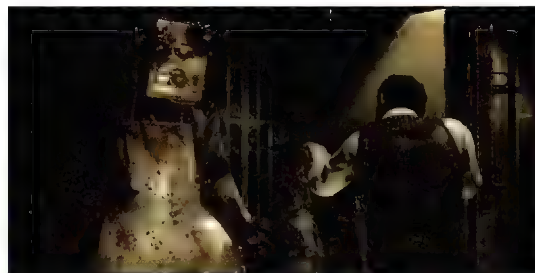
Net als in OlliOlli bevatten de levels in Not A Hero verschillende challenges, drie per level om precies te zijn. Als je bijvoorbeeld drie speciale finishers uitvoert, het level binnen een bepaalde tijd haalt of alle collectables verzamelt, krijg je een hogere 'approval rating' en hoe hoger die rating hoe meer Not Heroes je vrijspeelt.

Die challenges zijn leuk om te doen en bieden de nodige afwisseling maar de rest van de game is redelijk repetitief en houterig. Het sliden, cover nemen en reloaden werkt allemaal net niet zo vloeiend als je zou willen, en de levels en personages bieden niet genoeg afwisseling om boeiend te blijven. **Not A Hero is geinig voor even, maar daar blijft het helaas bij.**

**OORDEEL:**



# GERAAKT DOOR DE MAN MET DE HAMER





**Titel:** The Evil Within: The Executioner
**Platform:** PS3 / PS4 / Xbox 360 / Xbox One / PC
**Prijs:** € 4,99

Hahahaha, deze DLC is uitstekend. En met 'is uitstekend', bedoel ik 'heeft geen reet met de volledige game te maken en is daarom verrassend hilarisch'.

In tegenstelling tot de vorige hoofdstukken speel je in The Executioner als The Keeper (die grote dude met een kluis op z'n hoofd) en moet je op zoek gaan naar z'n dochter. In first-person, in plaats van third-person.

Het is niks meer of minder dan twee uur lang met een hamer en kettingzaag rammen en ik vond 't hélemaal prima. **Pure, onvervalste pulp.**

**OORDEEL:**



# STRONT AAN DE KNIKKER



**Titel:** Peggle Blast
**Platform:** Android / iOS
**Prijs:** Gratis



Ken je die automaten op de kermis? Je gooit er een muntje in dat vervolgens naar beneden valt, waarbij je moet hopen dat ie in het juiste vakje terechtkomt: dan worden namelijk andere muntjes naar voren geduwd, die - met een beetje geluk - in de prijzenbak kletteren. **Yes, kun je eindelijk zo'n lelijke knuffel voor je vriendin kopen!** Vaak staan die automaten echter zó afgesteld dat winnen net effe wat langer duurt dan gehoopt, en je in plaats van tien, twintig euro kwijt bent.

Waarom ik dit vertel? Nou, omdat het principe doet denken aan Peggle Blast. In eerste instantie lijkt dit nog een prima port van z'n geweldige console-broers. Het heeft dezelfde verslavende 'mik-en-schiet' gameplay, en de zen-achtige werking die het "ploink" geluid van de stuiterende zilveren balletjes met zich meebrengt, mag niet worden onderschat.

Echter, al snel merk je dat er stront aan de knikker kleeft. Neem die vuurballen: wanneer je ze raakt, is het instant Game Over. En **ben je weer 89 cent kwijt voor een herkansing, of anders een halfuur wachten.** Blegh. Waarom geen optie om de complete game voor een tientje te kopen? Simpel: omdat Peggle Blast als free-to-player er uiteindelijk misschien wel twintig uit je zak troggelt...

**OORDEEL:**



# MAFIA VS ZOMBIES





**Titel:** Guns, Gore & Cannoli
**Platform:** PC / PS4 / Wii U / Xbox One
**Prijs:** € 10,-

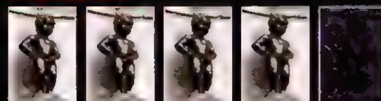
Toen ik Guns, Gore & Cannoli bij Wouter aanprees als een uit België afkomstige **2D handgetekende maffia-versus-zombies shooter**, reageerde hij typisch des Wouters: 'dus die game is alleen maar leuk omdat hij uit België komt?'

Waarschijnlijk was Wouter na het horen van 'België' en '2D' al afgehaakt. Anders had hij de woorden 'handgetekende', 'maffia' en 'zombies' wel meegekregen. De game heeft inhoudelijk trouwens ook helemaal niets met België te maken. Tenminste, op één dingetje na. Maar laten we eerst eens naar wat Amerikaans-Italiaanse en Japanse invloeden kijken.

Cannoli heeft een fijn jaren dertig maffiasfeertje dat doet denken aan oude Amerikaanse films over Italiaanse boefjes. Je weet wel Wouter, **Goodfellas en Godfather enzo.** Maar dan met zombies, dus gepeperd met een snufje From Dusk Till Dawn. Heb ik je aandacht al? Wat zeg je Wouter? Er zaten geen zombies in From Dusk Till Dawn? O nee, dat waren vampiers. Maar je eh, nou ja, laat maar zitten.

Qua gameplay doet de game vooral denken aan het **Japanse loop-en-knalwerk zoals dat vroeger werd geserveerd in games als Metal Slug en Probotector.** Misschien was Wouter toen nog wat te klein om die hectische 2D-shootouts te waarderen, maar wat mij betreft maken de run and gun-principes een zeer welkome terugkeer in Cannoli. Vooral omdat ze helemaal ogen als van deze tijd. En daar hebben we het Belgische aspect te pakken. De game is namelijk kundig vormgegeven in de stijl van de betere Belgische strips, ook wel bekend als de klare lijn-stijl, met cartoonachtige personages, realistische decors en heldere vlakverdelingen. Elke stripliefhebber zal ervan smullen. Eigenlijk is de game dus júist bijzonder omdat hij uit België komt. Dus eh, Wouter? Potje co-op?

**SCORE:**



# MAAR WAAR IS PIKACHU?



**Titel:** **Fossil Fighters Frontier**
**Platform:** 3DS
**Prijs:** € 40,-

"Goedendag kleurloos geklede vrouw van schijnbaar eenvoudige komaf! Welkom in mijn wondere winkelparadijs!"
"Dag eigenwijs ogende verkoopknul die volgens mij zijn school niet heeft afgemaakt en in elk geval naar goedkope aftershave ruikt. Ik kom hier een game kopen."
"U zoekt de Sims?"
"Nee, het is voor mijn zoontje van zeven."
"Aha, Call of Duty. Hebben we!"
"Nee, nee, niet Call of Duty, al ben ik de exacte titel even kwijt. Het is in elk geval een game voor de 3DS. **Je bent een jongetje dat over de wereld reist en monsters moet vangen en verzamelen.** Die monsters kan hij dan weer tegen andere monsters laten vechten. Maar dat vechten is niet heel bloederig hoor, het gaat om beurten geloof ik. Met moves die je moet kiezen."
"Mmm, jaaa, dan weet ik wel wat u bedoelt. Kijk, dit is 'm. Fossil Fighters Frontier."
"Fossil Fighters... mmm, nee, die titel doet niet meteen een belletje rinkelen. De plaatjes op het hoesje lijken wel een beetje op wat ik bedoel. Maar deze zijn wat... ronder."
"Ja, ronder, haha, klopt, dit deel is helemaal in 3D. Je rijdt met een autootje door 3D-omgevingen en moet speuren naar plekken waar botten in de muren zitten. Die botten kun je dan uit de muren hakken met de stylus. En zo krijg je je monsters."
"Zit die ene gele er ook bij? Die ene, eh, Pikachu?"
"**Pikachu? Nee mevrouw, die zit er niet bij.** In Fossil Fighters verzamel je Vivosaurs, dat zijn allemaal Dinosaurus-achtige wezens. Die Pikachu waar u het over heeft, is een Pokémon."

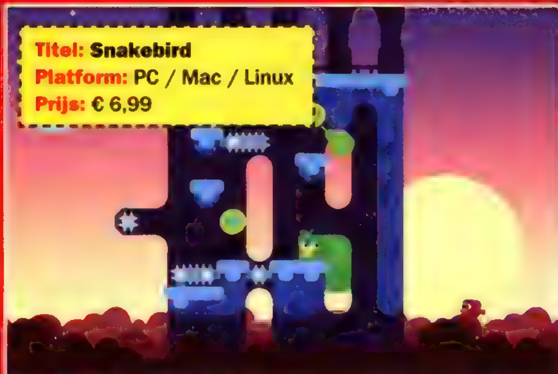



"Pokémon ja, dat was het! Die moet ik hebben. Doet u mij maar een exemplaar van Pokémon voor de 3DS."
"Helaas mevrouw, Pokémon voor de 3DS is uitverkocht. Is ook erg populair, hè? Iedereen speelt het. Mensen kiezen vaak wat ze kennen. Terwijl Fossil Fighters toch ook heel leuk is hoor. Dat je bijvoorbeeld in een autootje rijdt. Is toch leuker dan lopen, of niet dan? En dan de gevechten. Tijdens Pokémon gevechten moet je gewoon wat moves kiezen, en dat is het dan. Maar bij Fossil Fighters moet je tussendoor ook nog op knoppen drukken, bijvoorbeeld om jezelf te healen of je aanvalskracht te vergroten. **Dat maakt het allemaal toch wat dynamischer.** Bovendien... Mevrouw?"
"Ja?"
"Waarom kijkt u nu zo raar?"
"Ik wil graag weg."

**CONCLUSIE: Fossil Fighters Frontier is een best wel aardige Pokemon-kloon. Maar waarom zou je daar genoegen mee nemen als je ook het échte Pokémon kunt kiezen?**

**SCORE 45**

# VERSLAVENDE KUTVOGEL



**Titel:** **Snakebird**
**Platform:** PC / Mac / Linux
**Prijs:** € 6,99



Als je het plaatje van Snakebird bij dit stukje ziet, zal je waarschijnlijk denken dat het een kinderachtig iOS spelletje is, maar niets is minder waar. **Snakebird is de Dark Souls van de puzzelgames.** Het is zaak om de slangenvogel in kwestie door een labyrint van obstakels te manoeuvreren, alle fruitstukjes te pakken en het einde heelhuids te bereiken. Je moet rekening houden met de zwaartekracht - Snakebird moet altijd op vaste grond rusten - en dat maakt het allemaal een stuk lastiger. Sommige van de levels waren zo tyfusmoeilijk dat er vier stagiairs en drie redacteuren aan te pas moesten komen om de oplossing uit te ... vogelen.
Snakebird is geweldig, en voor die zeven euro kan ik 'm iedereen aanraden. Jammer alleen dat ie niet voor mobieltjes beschikbaar is; deze game is namelijk ideaal voor onderweg.

**OORDEEL:**




# PORTEN IS OOK EEN VAK





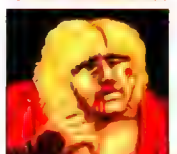

**Titel:** **Ultra Street Fighter IV**
**Platform:** PS4
**Prijs:** € 24,99

Ultra Street Fighter IV is nu óók verkrijgbaar op de PlayStation 4 en heeft daarmee officieel de stap naar de current-gen gemaakt. En dat is in principe iets om blij van te worden, want Ultra Street Fighter IV (de vierde en laatste versie van deze fighter) **is nog altijd een van de beste vechtgames ooit gemaakt** én sowieso een van de meest gebalanceerde. Dus wie je ook kiest van de 44 (!) vechtersbazen; het ligt helemaal aan jou of je met hem (of haar) uit de voeten kunt.

Tja, eh, wat valt er verder over te zeggen? Het is Ultra Street Fighter IV. En hij is, voor zo ver ik dat kan zien, inhoudelijk identiek aan de game die ik tot op heden op m'n Xbox 360 heb gespeeld. Dit is dus **hoogstens interessant voor gamers die deze moderne klassieker nog nooit hebben uitgeprobeerd** of de vorige generatie consoles willen wegdoen zonder hun wekelijkse potje Bison vs. Hakan te verliezen.

Helaas krijgt deze zogenaamde 'ultieme versie' **forse minpunten voor het zijn van een zeer slordige port**: ik heb bijvoorbeeld meerdere keren moeten meemaken hoe mijn speciale aanvallen gepaard gingen met geluidseffecten van andere aanvallen. Kan niet, hè. En da's wel effe iets om rekening mee te houden...

**OORDEEL:**






# MARIO, ALTIJD GOED



**Titel:** Paper Mario
**Platform:** Wii U
**Prijs:** € 9,99

Er verschijnen de laatste tijd maar weinig Mario's. Dat is niet erg, want het moet ook een beetje bijzonder blijven, natuurlijk, een nieuwe Mario-game. En **wie Mario écht gaat missen, kan altijd effe een klassieke Mario op z'n systeem zetten**. Zoals Paper Mario.

Heeeeel effe wennen aan de wat lagere resolutie en valere kleuren dan je op je Wii U gewend bent (de eerste Paper Mario verscheen oorspronkelijk in 2000 op de N64), en dan kan het genieten beginnen. **En genieten zul je, als Mario-fan.** Bijvoorbeeld van het flinterdunne verhaaltje vol malle conversaties, de boeiende mix van turn-based acties en timing-spelletjes tijdens gevechten, de geinige puzzels, de fraaie omgevingen en, gewoon, het mellow Mario-sfeertje, mmmm.
Trouwens, is het ondertussen niet weer eens tijd voor een nieuwe Paper Mario, Nintendo?



**OORDEEL:**
**Een mooie Mario om de tijd mee te vullen tot de volgende mooie Mario.**



**Titel:** Operation Abyss: New Tokyo Legacy
**Platform:** PS Vita
**Prijs:** € 4,99

# DEMON GAZE 2.0: BIG TROUBLE IN NEW TOKYO EDITION



Een JRPG voor de Vita. Yup, nog eentje. Iedereen zegt dat die handheld nog doder is dan mijn lever, maar de hoeveelheid indiegames en de door manga geïnspireerde nichetitels die ervoor uitkomen is belachelijk groot. En dat bedoel ik als een pluspunt, want ik heb altijd al een draagbare Steam-console willen hebben en (J)RPG's trek ik daarnaast alleen nog maar op handhelds. Dat geldt ook voor Operation Abyss, die zich van andere JRPG's onderscheidt door ook nog eens **een first-person dungeon crawler** te zijn.

Ken je Demon Gaze? Nee, natuurlijk ken je het niet, want dat is een obscure Vita game. Maar Operation Abyss is in feite precies dezelfde game, maar dan in een scifi-jasje in plaats van fantasy-ondergoed.
**Je loopt door doolhofachtige kerkers en vecht tegen genetisch gemodificeerde monsters** ('Variants') door middel van simpele turn-based combat. Menuutjes, enzo.
Wat daar leuk aan is? Qua gameplay: weinig. Qua sfeer, presentatie, verhaal en artwork: best veel. Persoonlijk vind ik 'm leuker dan Demon Gaze, maar goed, ik vertoef dan ook liever in een dystopisch Tokyo dan in een magisch koninkrijk.

**OORDEEL:**
**JAPANJAPANJAPANJAPANJAPANJAPANJAPAN**

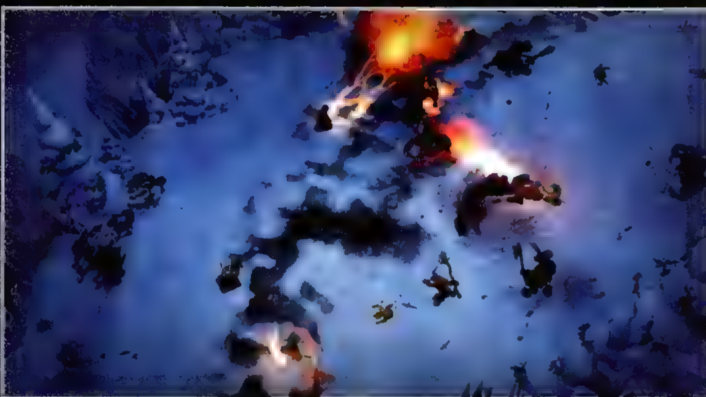
# MAGISCH IS HET ALLANG NIET MEER

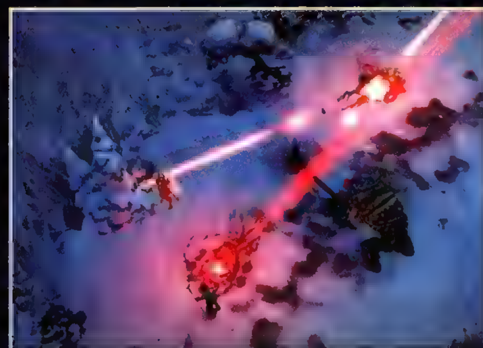


**Titel:** Magicka 2
**Platform:** PC / PS4
**Prijs:** € 14,99

Vier jaar geleden kwam Magicka uit, een top-down co-op game die vooral bekend werd om zijn bijzondere vechtsysteem. Door middel van het combineren van verschillende elementen zoals vuur, water en elektriciteit konden er **vette magic moves** ontstaan, maar dan moest je wel lange knoppencombinaties kunnen onthouden. Dit systeem werkt nog precies zo in Magicka 2.

Je moet je voorstellen dat elke soort magic onder een aparte knop zit en dat je combinaties moet maken van vijf of meer soorten magic. Op je toetsenbord is dat dan bijvoorbeeld de combinatie Q,A,D,F,R of vijf verschillende knoppen op je controller. Dit soort combinaties zijn in het begin nog wel leuk om uit te vogelen, maar **op den duur word je er knettergek van.**
Het is zaak om steeds verschillende magic moves te maken, aangezien sommige vijanden immuun zijn voor een bepaald element, en dat leidt soms tot pure chaos. Het is lastig om te switchen van attack en je maakt meer dan eens een fout in je magic moves.





**In co-op is Magicka 2 best aardig**, aangezien je dan iets meer ruimte en tijd hebt om je moves te plannen. Friendly fire staat daarnaast ook aan, wat de nodige komische momenten oplevert.
In je eentje is de game echter bijna niet te doen en leidt het slechts tot frustratie. Het is eigenlijk precies dezelfde game als de eerste Magicka, en na vier jaar had ik toch echt op meer gehoopt.

**OORDEEL:**
You shall not pass!

# PULARIA

**Deze maand bespreken we in PUlaria een eervol mobieltje en een klein maar fijn stereo boxensetje.**



HONOR

## HONOR 4X

**JE ZOU SOMS BIJNA VERGETEN DAT ER MEER TELEFOONS OP DE WERELD ZIJN DAN DE IPHONE'S EN GALAXY S-MODELLEN...**

De smartphones van Apple en Samsung domineren het straatbeeld en zijn zeer hightech qua uitvoering en functionaliteit, maar als je zo'n telefoon los wil kopen, ben je een godsvermogen kwijt. Toch zijn er best smartphones te vinden die behoorlijke prestaties leveren zonder daar de hoofdprijs voor te vragen; zoals de Honor 4X bijvoorbeeld.
Honor is een dochterbedrijf van Huawei, een merk dat zich meer en meer aan het profileren is op de mobiele telefoniemarkt. Honor is de prijsvechter uit de familie, en daarmee komt meteen een van de sterkste kanten van dit apparaat naar voren: de 5,5 inch phablet-phone kost 'slechts' 199 euro. En daar krijg je best een hoop voor.

### Strak

Zo is het design degelijk en strak, doet de display met een resolutie van 1280 x 720 pixels prima zijn ding (neigt alleen een tikje naar blauw soms) en is het apparaat netjes afgewerkt.
Het glas aan de voorkant is echter niet het zogenaamde versterkt gorilla glass waar vele smartphones tegenwoordig mee uitgerust zijn, dus een goed hoesje is wel een must.
De Honor X smartphone (of phablet) draait op Android 4.4 KitKat en daarmee werken de meeste Android apps probleemloos. Binnenkort kun je upgraden naar Android Lollipop en dan wordt het alleen nog maar beter.
De bediening gaat prettig, en als je niet per se razendsnel door menu's en apps hoeft te navigeren, kun je hier prima mee aan de slag.
Deze smartphone is bovendien dual-sim, hetgeen betekent dat je twee simkaarten in de telefoon kunt plaatsen, zodat je niet hoeft te wisselen tussen zakelijke- en privénummers. Ga je deze optie actief gebruiken, dan kost dit wel de nodige accupower, dus hou daar rekening mee.
Verder zouden wij er een extra geheugenkaartje bij plaatsen, want het standaard geheugen van 8GB zal voor veel gebruikers te weinig zijn.




### Prima

Al met al is de Honor 4x een prima budget smartphone, die helemaal niet budget aanvoelt en qua prijs-kwaliteitverhouding boven verwachting presteert.
Je loopt dus allerminst voor lul met deze mobiel, en de meeste toepassingen en apps draaien gewoon lekker. Het is geen overdreven hightech apparaat, maar wát je krijgt voor dit geld, kan de toets der kritiek ruimschoots doorstaan.

**€ 199,00** ★★★★☆

AUDIO-ENGINE

## AUDIO-ENGINE 2+ STEREO SPEAKERS

**GELUID VOOR JE PC IS EN BLIJFT BELANGRIJK, WANT WE GEBRUIKEN ONZE PC'S STEEDS MEER ALS EEN ALLROUND ENTERTAINMENT MACHINE.**

Of het nu gaat om films kijken, Spotify luisteren of gamen, je wil wel van een beetje goede sound genieten. Als je dan niet zit te wachten op een complete bekabelde 5.1 set (met een PC op je bureau een stuk lastiger weg te werken dan in je woonkamer met een grote loungebank) maar wél goed geluid wil, ben je met deze high-end Audio-engine 2 + Stereo Speakers aan het juiste adres.

### Hoogwaardig

De makers hebben hun sporen verdiend in de audiomarkt, en dat merk je aan alles. De boxjes zijn compact maar relatief zwaar, en dat is in dit geval een goed teken. De afwerking, de vormgeving, de bekabeling... het is allemaal van hoogwaardige kwaliteit.
Maar natuurlijk nog veel belangrijker: het geluid is erg goed. Zowel bij de bas als bij de midden en hoge registers is de sound overtuigend en ook bij het volume op standje 'nu gaat mijn vriendin zeuren', blijven de kleine krachtpatsertjes fier overeind.
Zijn er dan geen minpuntjes? Jawel. Allereerst de prijs, die is een pittige € 279 ,- (voor dat geld hadden ze er ook best een afstandsbediening bij kunnen leveren) plus het feit dat de volumeknop achterop zit.
Natuurlijk vind je genoeg goedkopere varianten in deze markt, maar zo strak uitgevoerd en zo fraai gelaagd qua geluid zul je ze in dit segment niet vaak tegenkomen.



**€ 279,-** ★★★★☆

# QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

**Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!**

prijsvraag@powerunlimited.nl



## 1

**Wat krijgen wij wel maar de Japanners niet te zien in The Order 1886**

A) Een blote tiet, hangend uit het shirt van een hoer
B) Een blote hoer, hangend uit de tiet van een shirt
C) Een bloot shirt, hangend uit de hoer van een tiet

## 2

**Een baan in de game-industrie is ongezond, want...?**

A) In vrijwel alle studio's is roken verplicht
B) Het is vaak onmenselijk hard werken
C) Veel medewerkers krijgen leverproblemen vanwege de in de game-industrie traditionele MaDiWoDoVrijmibo

## 3

**Waar lag Florian in z'n bed over na te denken?**

A) Hoe hij 't beste kon masturberen zonder dat z'n vriendin het zou merken
B) Hoe een blinde weet dat ie klaar is met z'n reet afvegen
C) Hoe hij the ultimate weapon van zijn Final Fantasy characters kon unlocken

## 4

**Wat vindt Martin Verschoor een voordeel van een redactie delen met PU?**

A) Dat ie nog zoveel kan leren van Ed
B) De saucijzenbroodjes waarop Jan trakteert als hij weer eens te laat komt voor een vergadering
C) Dat ie nu nooit meer de laatste is die 's ochtends op de redactie verschijnt

## 5

**Wat droeg Kwebbelkop toen Tjeerd hem ontmoette?**

A) Een simpel oranje T-shirt dat hij wellicht zou gaan verkopen als merchandise voor z'n fans
B) Een lingeriesetje dat hij wellicht zou gaan verkopen als merchandise voor z'n vrouwelijke fans
C) Een kunstgebit dat hij wellicht zou gaan verkopen als merchandise voor z'n oudere fans

## 6

**Waarom moest Jurjen effe slikken?**

A) De reden was zo ranzig, dat we het zelfs in de PU niet publiceren
B) Hij hoorde dat ie heel misschien Speciale Redacteur van de Maand zou gaan worden
C) Hij startte een nieuwe franchise van Nintendo op




DIT kun jij winnen!

**Mail de juiste antwoorden naar:**

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

**Alle antwoorden goed?**

## DAN MAAK JE KANS OP EEN SUPER THE WITCHER 3 PAKKET!

**MET EEN TOFFE (MUSTERBRAND) TAS, EEN T-SHIRT, EEN BOEK EN EEN YOGAMAT**

PU 260 LIGT 21 JULI IN DE WINKELS

# SMORGASBORD

## VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- HEBBEN WE EEN ALLES OMVATTENDE, NU AL LEGENDARISCHE, E3 SPECIAL. MET DIEPE ANALYSES, TRENDS, DUIDING, RODDELS EN NOG VEEL MEER ZAKEN DIE JE NERGENS ANDERS ZULT TEGENKOMEN.
- HEEFT SAMUEL AANDACHT VOOR EEN STRAATGEVECHT IN LONDEN. HET VIJFDE ALWEER ALS WE GOED TELLEN.
- LAAT LARA CROFT HAAR BESNEEUWDE SNUITJE ZIEN IN DE NIEUWE TOMB RAIDER.
- ONDERZOEKT PROFESSOR GRADDUS OP PSEUDO-WETENSCHAPPELIJKE WIJZE WAT DE BESTE BANK-MULTIPLAYER GAME OOIT IS.
- LAAT EEN KALE KILLER IN EEN MAATKOSTUUM WEER EENS VAN ZICH HOREN (OF JUIST NIET, WANT DAT IS DE BEDOELING).
- VERTELT JURJEN WAT NINTENDO DIT NAJAAR ALLEMAAL IN DE MELK TE BROKKELEN HEEFT.
- POETST MASTER CHIEF ZIJN HELM NOG MAAR WEER EENS OP.
- KIJKEN WE OF JAPAN ALS GAMENATIE INDERDAAD OP DOOD SPOOR ZIT.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

## EEN NIEUWE VRIENDIN?

"Heeft Graddus een nieuwe vriendin?", vroeg Jan toen we deze foto binnenkregen. "Zou heel goed kunnen", beaamde Wouter, "Amsterdammers hebben namelijk geen smaak." "Gadverdamme, dit is incest", deed Ed een duit in het zakje, "het is één gezicht!" En daarmee was de ondergrens van het niveau van humor weer snel bereikt op de PU-redactie. Kenners zullen echter meteen gezien hebben dat Graddus hier staat te tongen met de Noonwraith, die vorige maand te vinden was in The Witcher 3 pop-up store (zie ook volgende pagina). Volgende keer een scherpe foto en die tong een stuk naar binnen, dan zou je heel misschien voor die felbegeerde titel van Poseur van de Maand in aanmerking kunnen komen, Graddus...





## EINDELIJK COMPLEET!

Het is 'm gelukt! Rogier van Erkel, al ruim vijftien jaar abonnee, heeft zijn verzameling PU's compleet! Na veel zoeken, bieden en afdingen op Marktplaats schraapte hij uiteindelijk zelfs de alleroudste exemplaren binnen, en toen Ed hem desgevraagd ook nog eens alle oude en nieuwe PU logo's opstuurde, hoefde professioneel acteur Rogier zijn blijdschap absoluut niet te acteren.



## OUWE TAAIE

Een ouwe baklap is taai, en dat geldt ook voor deze heer in dit legendarische T-shirt. En natuurlijk is dit niet zomaar een meneer, maar niemand minder dan de pa van onze eigen Wouter. En ja, als je als vader zo'n gozer als Wouter van baby tot een enigszins normaal functionerende volwassene kan grootbrengen, dan moet je wel een hele taaie dude zijn.





BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:




YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED

# THE WITCHER POPT SUCCESVOL UP

De pop-up store vorige maand voor The Witcher 3 was een groot succes. Met uitzondering van Graddus waren de PU-redacteuren natuurlijk vergeten om foto's te maken waar ze zelf op stonden (ze zijn ook zo bescheiden, die jongens) dus we doen het maar even met wat algemene beelden.










## BESTE NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT
### METAL GEAR SOLID: THE PHANTOM PAIN

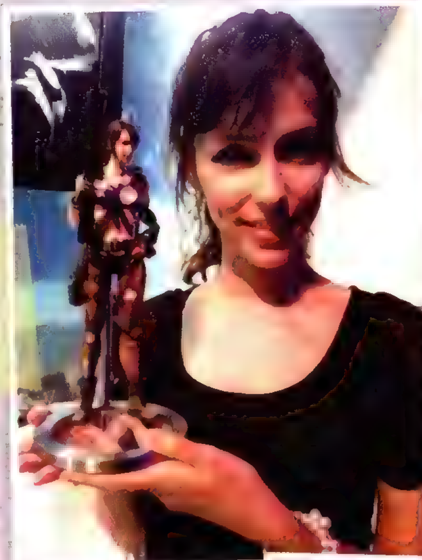



# KLEINE GROTE JONGEN

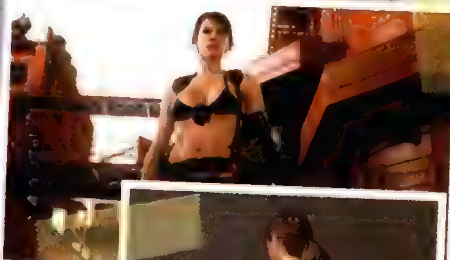



Dat Samuel aan de kleine kant is, weten jullie ondertussen wel, maar gelukkig heeft onze gnomo Español genoeg zelfspot om daar geen probleem van te maken.
Integendeel, als hij een mogelijkheid ziet om zijn geringe lengte nog eens te accentueren, zal hij dat niet laten, zoals hier in LA tijdens de trip voor Metal Gear Solid: The Phantom Pain. En wie dat doet, is eigenlijk gewoon een hele grote jongen.

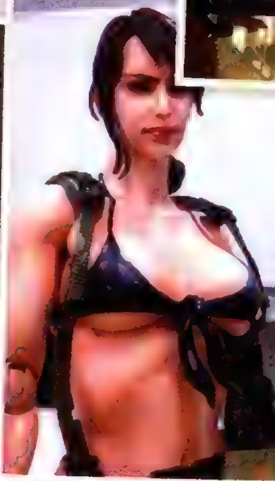
# CHICK VAN DE MAAND



Het is vermoedelijk geen verrassing wie deze maand gekozen is tot Chick van de Maand. Iedereen die het screenshot op pagina 25 heeft gezien, wist natuurlijk al dat we zouden gaan voor Quiet, de vrouwelijke sluipschutter uit Metal Gear Solid: The Phantom Pain.
Model voor Quiet stond de Nederlandse schoonheid Stefanie Joosten, en dat is des te meer reden om deze keer wat extra ruimte te geven aan deze rubriek. Vinden jullie helemaal niet erg, toch?











# FRAMEDROP



JORDI PETERS



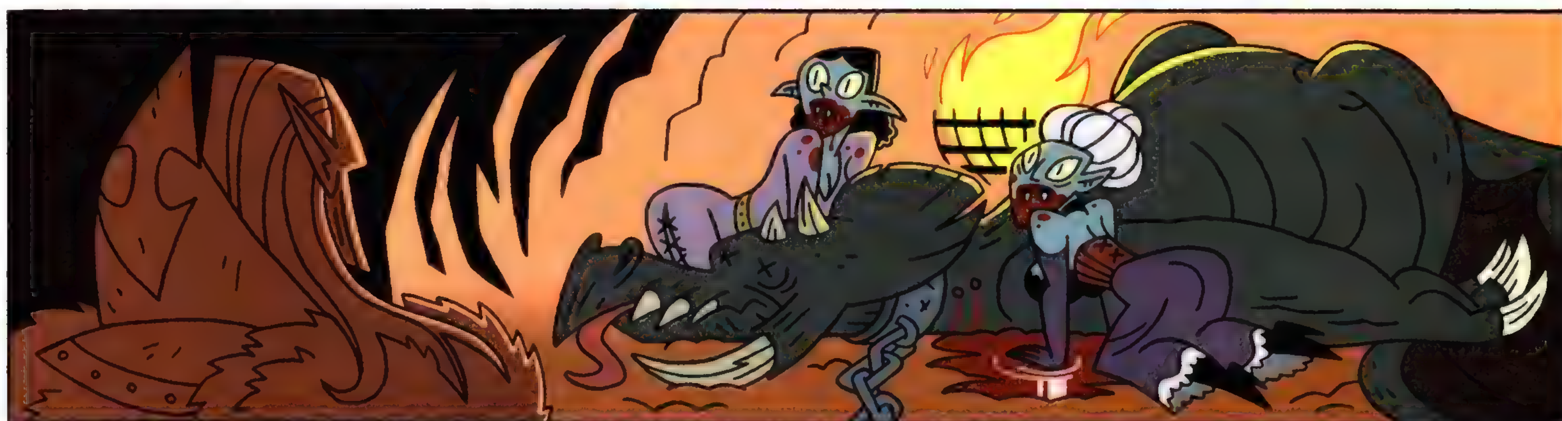












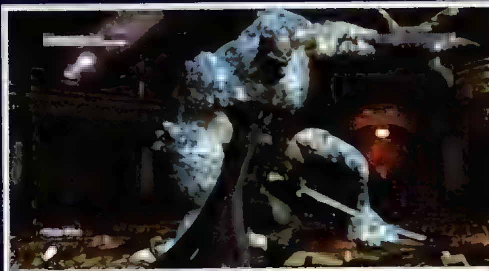
## ASYLUM SCARECROW HALLUCINATIE



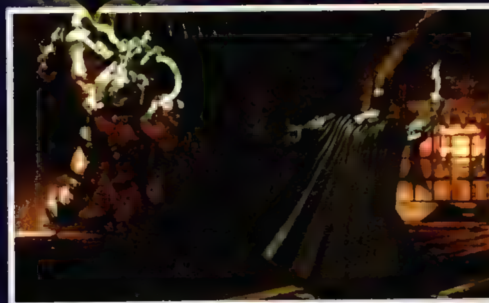
In deze, bijna Psycho Mantis-achtige sequentie, wordt er diep in Bruce Wayne's psyche gedoken. Z'n angsten, z'n trauma's en het feit dat hij natuurlijk redelijk gestoord is, komen allemaal naar voren dankzij de gifgassen van Scarecrow.
Hieruit bleek voor eens en voor altijd dat Rocksteady als geen ander begrijpt wie en wat Batman is en dat zij met recht z'n hofontwikkelaar zijn. Buiten dat bood de leuke gameplay afwisseling op het sluipen en knokken!

## CITY CLAYFACE FINISHER!

Niet alle eindbaasgevechten in de Arkham serie zijn even geslaagd, maar de battle tegen de indrukwekkende Clayface is een van de leukste en meest spectaculaire. Batman vecht hierin met een zwaard, waarmee hij bewijst de ultieme martial arts meester te zijn op alle vlakken denkbaar, en met zijn chop-skills maakt hij Clayface op de meest coole manier af. Bats is baas, vergeet dat niet.
Daarnaast wordt deze bossfight gesandwiched tussen twee van de meest dramatische momenten in de Arkham geschiedenis, dus memorabel is een understatement.



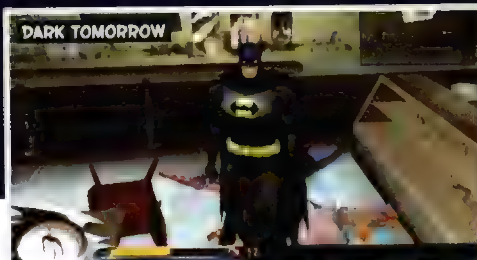
## ASYLUM BANE KNUFFELT BATMOBILE



Het gevecht met Bane in Asylum is redelijk klassiek; we hebben wel eens vaker een grote dwaas tegen een muur laten aanlopen om hem 'groggy' te laten worden, zeker in superheldengames, maar het is vooral de manier waarop Bane uitgeschakeld lijkt te zijn, om vervolgens als een soort horror-killer terug te komen met een wrake, wat dit een memorabel moment maakt. Als Batman vervolgens de onsterfelijke woorden 'No, Bane. This time I break YOU!' uitspreekt en de Batmobile de opgepompte psycho vol aanrijdt, dan is een vuistpomp het enige wat je kunt doen.



## DEZE GAMES ZIJN BAD, MAN!




ALS JE HET TEGENWOORDIG OVER BATMAN EN VIDEOGAMES HEBT, IS ER DIRECT CONCENSUS OVER DE KWALITEIT VAN DE ARKHAM SERIE. MAAR VOORDAT ROCKSTEADY ZICH MET DE CAPED CRUSADER GING BEMOEIEN, WAS HET ALLEMAAL BEHOORLIJK MIDDELMATIG. EN DAT TERWIJL DE COMICS EN DE FILMS AL AL DECENNIA PUIK EN GRIMMIG ENTERTAINMENT BODEN.
GAMEMAKERS LEKEN LANGE TIJD NIET GOED TE WETEN WAT ZE MET DE BATS AAN MOESTEN, AL WAS DE ALLEREERSTE BATMAN GAME (SIMPEL GETITELD **BATMAN**) UIT 1986 VOOR DIE TIJD EEN SCHOT IN DE ROOS. HET BETROF EEN 3D ISOMETRIC ACTION-ADVENTURE GAME VOOR DE AMSTRAD, ZX SPECTUM EN MSX EN WERD DOOR SOMMIGE MEDIA ZELFS TOT KLASSIEKER BESTEMPELD. TJA, IN HET LAND DER BLINDEN..
DAARNA VOLGDEN IN 1989 EN 1990 AL SNEL DE MERCHANDISE/LICENTIEGAMES, GEBASEERD OP DE GELIJKNAMIGE BATMAN FILM UIT 1989 MET MICHAEL KEATON EN JACK NICHOLSON. STUK VOOR STUK WAT MAKKELIJKE ACTION-ADVENTURES DAN WEL BEAT 'EM-UPS, EN GEEN VAN DIE TITELS WIST ECHT TE BEKLIJVEN. TOCH BRACHTEN DE GAMES GENOEG GELD IN HET LAATJE, DUS TOEN **BATMAN RETURNS** IN 1993 IN DE BIOSCOPEN DRAAIDE, VERSCHEEN ER OP IEDER DENKBAAR SPELPLATFORM UIT DIE TIJD EEN GELIJKNAMIG SPELLEKE.
IN DE JAREN ERNA PASSEERDEN NOG WAT PLICHTMATIGE BATMAN GAMES DE REVUE, MAAR HET GING PAS ECHT MIS IN 2000 MET **BATMAN BEYOND: RETURN OF THE JOKER** (PSX, NINTENDO 64) EN IN 2003 MET **BATMAN: DARK TOMORROW** (GAMECUBE, XBOX).
MET NAME DIE LAATSTE IS PIJNLIJK, WANT DEZE GAME HAD OP PAPIER ZOVEEL POTENTIE.
HET MOEST HÉT ULTIEME BATMAN ACTION-ADVENTURE WORDEN, MAAR WERD UITEINDELIJK EEN BUGFEST DELUXE MET SLECHTE CAMERAVOERING, CLUNKY CONTROLS EN EEN ONBEVREDIGEND EINDE.
EA OF ALL PUBLISHERS WIST BATMAN NOG EEN BEETJE IN ERE TE HERSTELLEN MET **BATMAN BEGINS** IN 2005, AL WAS DIT WEER EEN OVERDUIDELIJKE LICENTIEGAME MET ALLE BEPERKINGEN VAN DIEN.
DAT DE EERSTE BATMAN GAME DIE UNANIEM LOF VERGAARDE **LEGO: BATMAN** (2008) WAS, IS DAN OOK VEELZEGGEND.
EN TOEN... WAS DAAR TWEE JAAR LATER OPEENS **BATMAN: ARKHAM ASYLUM** VAN HET ENGELSE ROCKSTEADY.
DE REST IS GESCHIEDENIS. ✖









DE REVIEW VAN BATMAN: ARKHAM KNIGHT LEES JE HIER: PU.NL/ARKHAMKNIGHTREVIEW

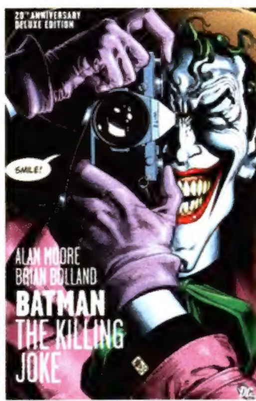
# DE BESTE BATMAN COMICS OM JEZELF TE ONT-NOOBEN




*JE HAALT VEEL MEER PLEZIER UIT EEN ARKHAM GAME ALS JE EEN PAAR BATMAN COMICS HEBT GELEZEN. WANT WIE VINDT HET NIET LEUK OM REFERENTIES TE SNAPPEN? MET BEHULP VAN ONDERSTAANDE COMICS KRIJG JE BINNEN NO-TIME EEN BIJZONDER VERMAKELIJKE STOOMCURSUS, DUS GA JE GANG EN TRAIN JE GEEK-SPIER!*

## THE KILLING JOKE

**PLOT IN HET KORT:** LATEN WE THE JOKER EENS BETER LEREN KENNEN DOOR IN Z'N GESCHIEDENIS TE SPITTEN EN DAARMEE Z'N GESTOORDE BREIN LAAG NA LAAG BLOOT TE LEGGEN. THE KILLING JOKE IS EIGENLIJK JOKERS ORIGIN-VERHAAL GECOMBINEERD MET EEN VAN Z'N ZIEKSTE PLANNEN OOIT, WAARDOOR DE RELATIE TUSSEN BATMAN EN THE JOKER NOOIT MEER DEZELFDE ZAL ZIJN.




**WAAROM VET:** DIT VERHAAL IS GESCHREVEN DOOR, WAT MIJ BETREFT, DE MEEST GENIALE COMIC-SCHRIJVER OOIT: ALAN MOORE. DAARNAAST GEBEURT ER IETS HEEL BELANGRIJKS MET DE DOCHTER VAN POLITIECOMMISSARIS JIM GORDON, BARBARA GORDON, WAARDOOR WE HAAR IN DE ARKHAM GAMES KENNEN ALS THE ORACLE.
**NADEEL:** BEETJE DUN.

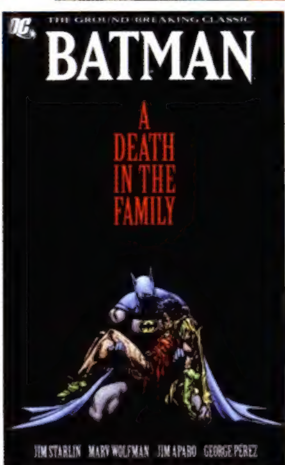



## THE LONG HALLOWEEN

**PLOT IN HET KORT:** VEEL WORDT OPNIEUW UITEENGEZET IN DIT VERHAAL, WAT HANDIG IS VOOR EVENTUELE BATMAN-NOOBS. DE RELATIE TUSSEN BATMAN, JIM GORDON EN HET OORSPRONGSVERHAAL VAN TWO-FACE KRIJGEN AANDACHT, TERWIJL ER ONDERTUSSEN NOG EEN MOORDMYSTERIE MET IN HET MIDDELPUNT 'THE HOLIDAY KILLER' WORDT VERTELD.
**WAAROM VET:** DIT WAS DE GROOTSTE INSPIRATIEBRON VOOR CHRISTOPHER NOLANS FILMS BATMAN BEGINS EN THE DARK KNIGHT RETURNS, EN NIET VOOR NIETS. HET IS EEN KLASSIEK BATMAN VERHAAL, EEN BOEIEND MYSTERIE WAAR ALLEEN WORLD'S GREATEST DETECTIVE TEGEN OPGEWASSEN IS.
**NADEEL:** ER BLIJVEN NOGAL WAT LOSSE EINDJES HANGEN ALS HET VERHAAL AFGELOPEN IS.

## A DEATH IN THE FAMILY

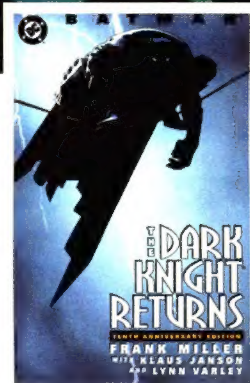
**PLOT IN HET KORT:** IEMAND GAAT DOOD. EN DEZE GEBEURTENIS HEEFT EEN ZWARE IMPACT OP BATMAN EN Z'N HELE PSYCHE, VOOR EEN LANGE TIJD.
**WAAROM VET:** EEN VERHAAL DAT BATMAN HEEFT GEMAAKT TOT HET PERSONAGE DAT HET NU IS, EN DAT GAAT GEPAARD MET VEEL TRAGEDIE. WANT, MOCHT JE HET NOG NIET OPGEVALLEN ZIJN, BATMAN IS EEN INHERENT TRAGISCH PERSONAGE.
**NADEEL:** HET EINDE KAN JE AL VAN HEEL, HEEL VER ZIEN AANKOMEN.




## HUSH

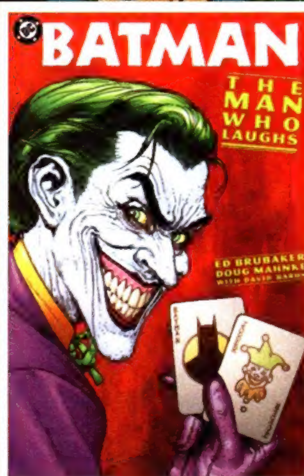
**PLOT IN HET KORT:** EEN MYSTERIEUZE BAD GUY GEBRUIKT EEN HELE ZOOI BEKENDE SCHURKEN OM HET LEVEN VAN BATMAN ZUUR TE MAKEN. HEEL ZUUR.
**WAAROM VET:** JIM LEE Z'N PRACHTIGE TEKENINGEN! MAAR OOK DE MANIER WAAROP DE BATMAN/CATWOMAN RELATIE UITGEWERKT WORDT, IS ZEER MEMORABEL. EN DAT IS NATUURLIJK VOORAL AAN SCHRIJVER JEPH LOEB TE DANKEN, EEN HAAST LEGENDARISCHE NAAM IN DE COMIC-INDUSTRIE. SAMEN MET JIM LEE IS DIT EEN SOORT DREAMTEAM! DAARNAAST KRIJG JE EEN RUN-DOWN VAN ZO'N BEETJE ELKE BATMAN SCHURK OOIT, DUS FUNGEERT HET ALS EEN PRACHTIGE INTRODUCTIE IN DE BAT-WERELD.
**NADEEL:** HET VERHAAL EINDIGT MET EEN NOGAL CONTROVERSIËLE ANTICLIMAX.




## THE DARK KNIGHT RETURNS

**PLOT IN HET KORT:** IN EEN DYSTOPISCHE TOEKOMST IS GOTHAM CITY OVERGENOMEN DOOR EEN STEL GESTOORDE CRIMINELEN GENAAMD THE MUTANTS. DE BEJAARDE BRUCE WAYNE BESLUIT NOGMAALS Z'N CAPE & COWL AAN TE TREKKEN EN TREKT ER MET CARRIE KELLY, DE NIEUWE ROBIN, OP UIT OM GOTHAM WEER VEILIG TE MAKEN, IN EEN HARD EN CYNISCH VERHAAL WAAR COMIC-CONVENTIES OPNIEUW UITGEVONDEN WORDEN.
**WAAROM VET:** DIT WORDT ALGEMEEN BESCHOUWD ALS DE ALLERBESTE BATMAN-COMIC OOIT GEMAAKT.
**NADEEL:** IK HEB EEN KLEIN BEETJE PROBLEMEN MET DE WAT SLORDIGE TEKENSTIJL EN DE VAAK MINUSCULE HOKJES WAARIN ZE GEPROPT ZIJN. MAAR DIE KLACHT HOOR JE VERDER BIJNA NOOIT.

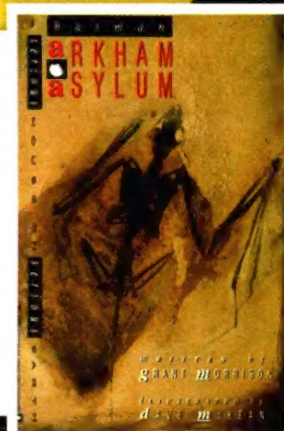



## THE MAN WHO LAUGHS

**PLOT IN HET KORT:** DIT GAAT OVER HET ALLEREERSTE GEVECHT TUSSEN BATMAN EN THE JOKER EN LAAT ZIEN DAT OOK THE JOKER MOEST OEFENEN VOORDAT HIJ ZICHZELF THE CLOWN PRINCE OF CRIME MOCHT NOEMEN.
**WAAROM VET:** ER IS BIJNA GEEN ANDERE COMIC WAARIN THE JOKER ZO GOED NEERGEZET WORDT ALS DE PSYCHOPATHISCHE SICKO DIE HIJ IS (BEHALVE DAN MISSCHIEN THE KILLING JOKE). EEN VERONTRUSTEND, ZIEK EN GEWELDDADIG VERHAAL WAARIN SCHRIJVER ED BRUBAKER WEER EENS LAAT ZIEN WAT EEN ENORME VERHAALBAAS HIJ IS.
**NADEEL:** GEWELDDADIGER DAN DE MEESTE BATMAN COMICS. MAAR DAT KAN JE NATUURLIJK OOK ALS EEN PLUSPUNT BESCHOUWEN.

## ARKHAM ASYLUM: A SERIOUS HOUSE ON SERIOUS EARTH

**PLOT IN HET KORT:** THE JOKER LEIDT EEN OPSTAND IN ARKHAM ASYLUM EN BATMAN WORDT IN HET MIDDEN VAN DEZE ELLENDE GEDROPT. JE RAADT HET AL, HIER IS DE EERSTE GAME VAN DE ARKHAM CYCLUS OP GEBASEERD.
**WAAROM VET:** DIT VERHAAL IS GEWOON COMPLEET GESTOORD. NIET ALLEEN DE SCHURKEN DIE BATMAN MOET VERSLAAN, MAAR OOK HET VERHAAL VAN OPRICHTER AMADEUS ARKHAM EN DE ART-STIJL ZIJN VOLLEDIG GEFLIPT.
**NADEEL:** MISSCHIEN WEL EEN BEETJE TÉ GEFLIPT.









# SOON IN ARKHAM KNIGHT!

IK HAD EVEN WAT TWIJFELS OVER ARKHAM KNIGHT. MISSCHIEN DAT HET EEN BEETJE DE SCHULD WAS VAN ARKHAM ORIGINS, DAT ME EEN LICHTE ARKHAM-MOEHEID HAD MEEGEGEVEN, MAAR OOK HET FEIT DAT IK IN DE CHALLENGE MODE VAN CITY ZO IMMENS VEEL TIJD HAD GESTOKEN, ZORGDE ERVOOR DAT IK DE TWEE ACTIEVORMEN VAN ARKHAM (PREDATOR EN KNOKKEN) WEL GEZIEN HAD. LATER KWAM MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR, DIE OOK MET HET BRILJANTE COUNTER-GEBASEERDE KNOKSYSTEEM VAN ROCKSTEADY AAN DE HAAL GING, EVENEENS MET TOEGEVOEGDE STEALTH LIGHT, EN JE KAN WEL ZEGGEN DAT IK EFFE TOE WAS AAN ANDERE GAMES.
GELUKKIG IS ROCKSTEADY ZICH TERDEGE BEWUST VAN HET FEIT DAT DE BASICS VAN ARKHAMS SPEELMANIEREN BEPROEFD EN MAXIMAAL GETEST ZIJN, DUS KOMT KNIGHT MET EEN DERDE GAMEPLAY FUNDAMENT: ACTIE IN DE BATMOBILE. EN DAT BETREFT NIET ALLEEN RONDRIJDEN IN DE STAD, AFGEWISSELD MET ACTIE WAARIN DE BATMOBILE IN EEN TANK VERANDERT EN CHAOS VEROORZAAKT, MAAR ER WORDT VEEL MEER GEDAAN MET DE CAPED CRUSADER Z'N TROUWE VEHIKEL. ZO HEEFT DE RIDDLER ZIJN CHALLENGES VOLLEDIG INGERICHT OP DE NACHTZWARTE AUTO EN LAAT HIJ BATS DOOR SPECTACULAIRE, ONDERGRONDSE OBSTAKELKOERSEN SCHEUREN. DIT LEVERT ECHT UNIEKE SIDE-MISSIONS OP, DIE ER BIJNA PLATFORM-ACHTIGE REGELS OP NAHOUDEN OMDAT JE HANDMATIG JE EIGEN OBSTAKELS EN WEGEN MOET LATEN VERSCHIJNEN EN VERDWIJNEN. ZO WORDEN NIET ALLEEN JE RIJ-SKILLS HARD OP DE PROEF GESTELD, MAAR OOK JE REACTIESNELHEID EN JE GEDULD. DAT HEET UITDAGING EN DAAR HOU IK VAN.
EN ANDER SOORT SIDE-MISSION WAARIN JE DE MOGELIJKHEDEN VAN DE BATMOBILE MAXIMAAL IN MOET ZETTEN, IS ALS BADDIE FIREFLY MAYHEM ZAAIT IN GOTHAM CITY. DE LOSGESLAGEN PYROMAAN/SUPERSCHURK LAAT EEN FIKKEND SPOOR ACHTER EN JIJ MOET KUNDIG DOOR DE STAD MANOEUVREREN OM HEM BIJ TE HOUDEN EN UITEINDELIJK IN TE HALEN. GOED DOOR DE BOCHTEN DRIFTEN EN OP TIJD DE JUISTE WEGEN INSLAAN IS CRUCIAAL, DUS WEDEROM ZAL JE REACTIESNELHEID EN BEHENDIGHEID DANIG GETEST WORDEN. GELUKKIG TREKKEN DE PRACHTIG GERENDERDE, SUPERSLICKE GRAPHICS AL DEZE KREZIE ACTIE MET GEMAK EN IS ER GEEN DROPJE IN DE FRAMERATE TE BESPEUREN.
ZAL BATMAN: ARKHAM KNIGHT DAN ALSNOG MIJN FAVO GAME VAN 2015 WORDEN, ONDANKS DAT XCOM 2 DIT JAAR OOK NOG UITKOMT? TOEN IK HOOG IN EEN TOREN OVER DE EXTREEM GEDETAILLEERDE GEBOUWEN VAN GOTHAM CITY HEEN KEEK, VERBLUFT DOOR HET FEIT DAT TOTAAL NIETS VERHULD WERD DOOR WAT VOOR 'ATMOSFERISCHE' MIST DAN OOK, EEN ONGEËVENAARD UITZICHT TOT GEVOLG, SCHOOT ER WEL HEEL EVEN 'GOTY' DOOR M'N HOOFD...





## CITY HAAI!



Al sinds m'n vijfde, toen ik als kleine krullenbol in alle onschuld een scène van Jaws in het Biochron van Dierenpark Emmen aanschouwde, ben ik gefascineerd door haaien. En nog steeds neemt een soort primaire, instinctieve angst bezit van me als ik een mensenhaai op een filmpje, op een foto of in een game zie. Dus toen, in de Iceberg Lounge, een Great White door het ijs brak en Batman bij z'n lurven greep, kwamen er allerlei primitieve oergevoelens naar boven. Precies wat ik wil als ik een game speel!

## ORIGINS BATMAN SLAAT THE JOKER VERROT

'Come on, baby, beat me 'till your knuckles bleed', kakelt The Joker (dit keer met de stem van Troy Baker, maar hij doet het verdomd goed) terwijl Batman hem helemaal vol deuken ramt.
We zitten inmiddels tegen het einde van Arkham Origins en hoe tof ik The Joker ook vind, het is heerlijk om hem helemaal tot pulp te rammen. Het mooie is dat de misdadige, gestoorde clown hem ondertussen flink flipt, waardoor hij niet alleen heerlijke maniakaal aan het wauwelen is, maar hij ook nog hallucineert en je door zijn ogen ziet hoe World's Greatest Detective in een soort mythisch monster verandert.



## CITY CRIME ALLEY



Vooral Arkham City en Asylum zitten boordevol knipogen en referenties naar het DC Comics universum, maar een van de meest veelzeggende kun je al vrij snel tijdens je omzwervingen in Arkham City tegenkomen. Achter het Monarch Theatre, badend in het licht van een straatlantaarn, zie je de witte lijnen die Hugo Strange op de plek heeft achtergelaten waar Bruce Wayne z'n ouders zijn gestorven en de transformatie naar Batman begon. Op een tapeje naast de silhouetten heeft Strange een redelijk dreigende boodschap achtergelaten die eindigt met de woorden: 'I look forward to breaking you.' »

HET EINDE VAN EEN BATMAN-ERA

# ARKHAM KNIGHT

**MET BATMAN: ARKHAM KNIGHT EINDIGT DE BESTE SUPERHELDEN-GAME TRILOGIE SINDS MENSENHEUGENIS, EN DAT IS NIET IETS WAT WOUTER ZONDER EEN NOSTALGISCH TRAANTJE VOORBIJ WIL LATEN GAAN. DUS BLIKT HIJ TERUG OP DE MOOISTE MOMENTEN UIT EEN SERIE VOL MET EPICNESS. EN JA, ARKHAM ORIGINS MAG DEZE ENE KEER GEWOON MEEDOEN!**

**SPOILERS! SPEEL DIE GAMES, LEES DIT DAARNA**

## ASYLUM – BATMAN EN THE JOKER KOMEN ARKHAM BINNEN




Dit is waar het allemaal begon, in misschien wel een van de beste inleidingen van een game ooit. Batman heeft The Joker te pakken en brengt hem, in z'n Batmobile natuurlijk, naar Arkham Asylum. Zodra de gestoorde Clown Prince of Crime ingerekend is, voelt Bats aan z'n water dat er iets mis is en gaat hij mee de krank-im-kopf-inrichting binnen, waarna de cutscene verandert in in-game beelden.

De sfeer wordt meteen op kundige wijze neergezet door een paar top quotes van Mark Hamill (niemand is Jokerder dan hij!) terwijl we een rondleiding krijgen door de setting van de game. Het was het begin van zo ontzettend veel moois!

## CITY – TOP OF THE WORLD PREDATOR CHALLENGES

Hoewel de verhalen natuurlijk het hoogtepunt zijn in elke Arkham game, biedt ook de Challenge Mode batladingen plezier.

Een van mijn favoriete Predator maps is Top of the World, waarvan de Challenges simpelweg gestóórd pittig zijn, helemaal op Extreme. Pas na minstens vijftig pogingen, nadat ik alle bewegingen van elke vijand uit m'n hoofd had geleerd en ik elk hoekje en gaatje van het Observation Deck van de Wonder Tower op m'n duimpie kende, lukte het me eindelijk. Dat had een ontlading van 'YEAH'en en 'WHOOPWHOOP'en tot gevolg die jaren later nog steeds door de ruimte echoën.




## ASYLUM – DE EERSTE KEER IN DE BATCAVE




Okay, het is een beetje de Batcave 0.5, beetje Bats z'n bachelor pad zonder T-Rex, Batmobile en ook geen rij Bat- en Robin-suits aan de muur, maar toch was het een redelijk magisch momentje.

Eerst krijgen we bovenop een klif een prachtig uitzicht van het hele Asylum, dan duikt The Dark Knight naar beneden om uiteindelijk via een geheime muur in de nood-Batcave te komen.

En Bruce Wayne doet dingen niet halfslachtig, dus is dit onderkomen absoluut Batcave-waardig, met een fikse Batcomputer, een watervalletje en is dat een Batwing daar onder dat doek?

#259 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 2DS • 3DS

# POWER UNLIMITED

4 PAGINA'S BATMAN GAMES, COMICS, CLOWNS & CRIME

# BATMAN

ARKHAM KNIGHT™